

**DAMEL MEDIA MAOS GEGURITAN MAWI APLIKASI ADOBE FLASH  
CS3 PROFESSIONAL KANGGE SISWA SMP KELAS VII**

**SKRIPSI**

Dipun-ajengaken dhateng Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

minangka Jejangkeping Pandadaran

*Anggayuh Gelar*

*Sarjana Pendidikan*



**Dening :**

**Asmara Setya Widada**

**NIM. 10205241064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
AGUSTUS 2014**

## PASARUJUKAN

Skripsi kanthi irah-irahan “*Damel Media Maos Geguritan Mawi Aplikasi Adobe Flash CS3 Professional Kangge Siswa SMP Kelas VII*” punika sampun dipunsarujuki dening dosen pembimbing kangge dipunuji.



Yogyakarta, Agustus 2014

Pembimbing I,

Drs. Afendy Widayat, M.Phil

NIP. 19620416 199203 1 002

Pembimbing II,

Nurhidayati, M. Hum.




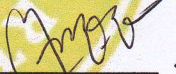
NIP. 19780610 200112 2 002



## PANGESAHAN

Skripsi kanthi irah-irahan *Damel Media Maos Geguritan mawi Aplikasi Adobe Flash CS3 Professional kangge Siswa SMP Kelas VII* menika sampun dipunandharaken wonten ing pendadaran ing sangajengipun Dewan Penguji ing surya kaping 21 Agustus 2014 saha dipuntetepaken lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tapak asma	Tanggal
Dr. Purwadi, M.Hum.	Ketua Penguji		..6. Agustus 2014
Nurhidayati, M.Hum.	Sekretaris Penguji		.... Agustus 2014
Drs. Mulyana M.Hum.	Penguji I		.... Agustus 2014
Drs. Afendy Widayat, M.Phill.	Penguji II		.... Agustus 2014

Yogyakarta, Agustus 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

## WEDHARAN

Ingkang tapak asma wonten ing ngandhap punika, kula:

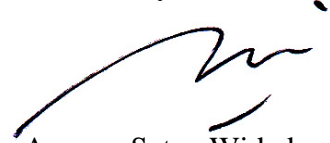
Nama : **Asmara Setya Widada**  
NIM : 10205241064  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

ngandharaken bilih *karya ilmiah* punika asil panaliten kula piyambak. Miturut kula, karya ilmiah punika boten ngandhut materi ingkang kaserat dening panaliti sanes, kejawi peranan tartamtu ingkang kula pendhet dados sarana kangge dhasar panyeratan kanthi nggatosaken tata cara saha paugeran panyeratan *karya ilmiah* ingkang limraih.

Seratan wonten ing wedharan punika kaserat kanthi saestu. Menawi kasunyatanipun binukti bilih wedharan punika boten leres, bab punika dados tanggel jawab kula pribadi.

Yogyakarta, Agustus 2014

Panyerat,



Asmara Setya Widada



## **SESANTI**

*Lakonana klawan sabaraning kalbu, lamun obah niniwasi*

*(Serat Sabda Jati)*

*Hanuhoni kabeh kang duwe panuwun, Yen temen-temen sayekti*

*(Serat Sabda Jati)*

*Lega, lila, legawa, tansah manengku puja mrih katentreman uripira*

*(Panyerat)*

## **PISUNGSUNG**

Kanthi raos syukur wonten ngarsanipun Gusti Allah ingkang Maha Agung,  
panaliten punika panyerat damel minangka pisungsung dhumateng Bapak saha  
Ibu kula ingkang tansah paring pandonga saha jurung pamuji ingkang boten  
winates kangge damel panaliten punika wiwit purwa dumugi wasana.



## PRAWACANA

Puja hastawa puji hastuti tansah konjuk dhumateng ngarsanipun Gusti Allah ingkang Maha Agung, ingkang sampun paring kakiyatan, kasarasan, saha kawilujengan satemah panyerat saged mujudaken skripsi kanthi irah-irahan “Damel Media Maos Geguritan Mawi Aplikasi Adobe Flash CS3 Professional Kangge Siswa SMP Kelas VII” kanthi lancar. Skripsi punika dipunserat supados saged nambah media pasinaon ingkang awujud *multimedia interaktif*, mliginipun wonten ing materi maos geguritan.

Seratan skripsi punika saged kawujud awit saking panyengkuyung saking sedaya pihak wiwit purwa madya dumugi paripurnaning skripsi punika. Kanthi raos suka mermaning penggalih, panyerat ngaturaken agunging panuwun dhumateng:

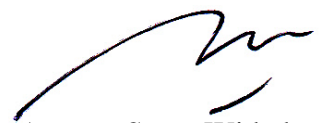
1. Prof. Dr. Zamzani minangka Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta ingkang sampun paring kalodhangan dhumateng panyerat kangge damel skripsi punika.
2. Dr. Suwardi, M. Hum., minangka pangarsa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah ingkang sampun paring idi pangestu kangge nglampahaken panaliten.
3. Drs. Afendy Widayat, M. Phill., minangka Pembimbing I ingkang sampun paring bimbingan saha wewarah kanthi aris.
4. Ibu Nurhidayati, M. Hum., minangka pembimbing II ingkang sampun paring wewarah saha motivasi kanthi wicaksana.
5. Dr. Purwadi, minangka Dosen Penasehat Akademik ingkang sampun paring pitedah saha wewarah ing sadangunipun kuliah.
6. Bapak saha Ibu dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah awit sedaya ngelmu ingkang mumpangati.
7. Bapak Agus, minangka staf administrasi Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah awit saking pambiyantunipun.
8. tiyang sepuh kekalih ingkang boten nate kendhat paring pandonga, jurung pamuji, saha panyengkuyung.

9. Hendi minangka rayi kula ingkang tansah paring panjurung saha pambiyantunipun.
10. Feni Solihah awit saking panjurung, pangertosan, saha pambiyantunipun.
11. sedaya kanca Pendidikan Bahasa Jawa 2010 mliginipun kelas B awit saking panjurung saha pambiyantunipun.
12. sedaya pihak ingkang sampun paring pambiyantu saengga skripsi punika saged dumugi paripurna ingkang boten saged dipunsebutaken kanthi satunggal.

Panyerat rumaos bilih skripsi punika taksih tebih saking kasampurnan, pramila pamanggih, panyaruwe saha pamrayogi saking sedayanipun badhe panyerat tampi kanthi suka mermaning penggalih. Wasananipun, kanthi raos bingahing manah panyerat gadhah pangajab mug-mugi skripsi punika saged migunani tumrap sedayanipun.

Yogyakarta, Agustus 2014

Panyerat,



Asmara Setya Widada



## DAFTAR ISI

	Kaca
<b>IRAH-IRAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PASARUJUKAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PANGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>WEDHARAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SESANTI.....</b>	<b>v</b>
<b>PISUNGSUNG .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAWACA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>SARINING PANALITEN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PURWAKA .....</b>	<b>1</b>
A. Dhasaring Panaliten.....	1
B. Underaning Prakawis .....	2
C. Watesaning Prakawis .....	3
D. Wosing Prakawis.....	3
E. Ancasing Panaliten.....	4
F. Paedahing Panaliten .....	4
G. Pangertosan .....	5
<b>BAB II GEGARAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Media Pembelajaran .....	6
a. Tegesipun Media Pembelajaran.....	6
b. Landasan Teoritis Panganggening Media.....	7
c. Fungsi Media .....	7
d. Paedahipun Media .....	8
e. Prinsip Pamilihing Media .....	9
2. Program Adobe Flash CS3 Professional.....	10

3. Geguritan .....	13
a. Pangertosan Geguritan .....	13
b. Jinisipun Geguritan .....	14
c. Paugeran Maos Geguritan .....	15
B. Panaliten Ingkang Relevan .....	17
C. Nalaring Pikir .....	18
<b>BAB III CARA PANALITEN</b> .....	20
A. Jinising Panaliten .....	20
B. Tata Cara Damel Media .....	20
C. Pambijining Produk .....	24
1. Desain Pambiji .....	24
2. Jinising Data .....	24
D. Pirantos Ngempalaken Data .....	25
1. Pirantos Biji Kualitas Media .....	25
2. Pirantos Biji Pamanggih Siswa .....	29
E. Caranipun Nganalisis Data .....	32
<b>BAB IV PIREMBAGAN</b> .....	34
A. Asiling Panaliten .....	34
1. Tahap Damel Media .....	34
2. Asiling Validasi Media Dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media .....	35
a. Validasi Dosen Ahli Materi .....	35
b. Validasi Dosen Ahli Media .....	50
3. Asiling Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa tumrap Kualitas Andharan Materi saha Tampilan Media .....	65
a. Pamanggih Guru Basa Jawi .....	65
b. Pamanggih Siswa .....	72
B. Pirembaganipun Asiling Panaliten .....	86
1. Tahap-tahap Damel Media .....	86
a. Tahap Nganalisis (analysis) .....	86
b. Tahap Perancangan Media .....	87



c. Tahap Pengembangan Media .....	88
d. Tahap Validasi saha Ujicoba Media Pasinaon .....	88
2. Evaluasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media .....	89
a. Evaluasi dening Dosen Ahli Materi .....	91
b. Evaluasi dening Dosen Ahli Media .....	96
3. Kualitas Media Interaktif Miturut Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa Kelas VII .....	99
a. Kualitas Media Miturut Pamanggih Guru Basa Jawi .....	101
b. Kualitas Media Miturut Pamanggih Siswa Kelas VII .....	105
4. Asiling Tampilan Produk Media Pasinaon Maos Geguritan .....	114
<b>BAB V PANUTUP .....</b>	<b>140</b>
A. Dudutan.....	140
B. <i>Implikasi</i> .....	141
C. Pamrayogi .....	141
<b>KAPUSTAKAN.....</b>	<b>142</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>144</b>

## DAFTAR TABEL

Kaca

Tabel 1 : Kisi-kisi biji aspek pamulangan <i>media</i> dening dosen ahli materi .....	26
Tabel 2 : Kisi-kisi biji aspek isi <i>media</i> dening dosen ahli materi .....	26
Tabel 3 : Kisi-kisi biji aspek <i>tampilan media</i> dening dosen ahli Media .....	27
Tabel 4 : Kisi-kisi biji aspek <i>pemrograman media</i> dening dosen ahli media.....	27
Tabel 5 : Kisi-kisi biji <i>media</i> dening guru basa Jawi aspek konsep saha kompetensi .....	28
Tabel 6 : Kisi-kisi biji <i>media</i> dening guru basa Jawi aspek <i>kualitas</i> tampilan .	28
Tabel 7 : Kisi-kisi biji <i>media</i> pamanggih siswa aspek gampilipun mahami materi .....	29
Tabel 8 : Kisi-kisi biji <i>media</i> pamanggih siswa <i>aspek kemandirian</i> sinau .....	30
Tabel 9 : Kisi-kisi biji <i>media</i> pamanggih siswa aspek <i>penyajian media</i> .....	30
Tabel 10 : Kisi-kisi pambijining <i>media</i> pamanggih siswa <i>aspek pengoperasian media</i> .....	31
Tabel 11 : Kategori pambiji <i>kualitas media</i> .....	33
Tabel 12 : Kategori pambiji pamanggih siswa.....	33
Tabel 13 : Asiling <i>validasi kualitas media</i> tahap I dening dosen ahli materi peranan pamulangan.....	37
Tabel 14 : Asiling <i>validasi kualitas media</i> tahap II dening dosen ahli materi peranan pamulangan.....	39
Tabel 15 : Asiling <i>validasi kualitas media</i> dening dosen ahli materi tahap I peranan isi .....	44
Tabel 16 : Asiling <i>validasi kualitas media</i> dening dosen ahli materi tahap II peranan isi .....	45
Tabel 17 : Asiling mindhakupun <i>validasi kualitas media</i> tahap I saha tahap II dening dosen ahli materi .....	49
Tabel 18 : Asiling <i>validasi kualitas media</i> dening dosen ahli <i>media</i> tahap I peranan tampilan .....	52

Tabel 19 : Asiling <i>validasi kualitas media</i> dening dosen ahli <i>media</i> tahap II perangan tampilan .....	53
Tabel 20 : Asiling <i>validasi kualitas media</i> dening dosen ahli <i>media</i> tahap I perangan pemrograman.....	58
Tabel 21 : Asiling <i>validasi kualitas media</i> dening dosen ahli <i>media</i> tahap II perangan pemrograman.....	59
Tabel 22 : Asiling mindhakupun <i>validasi kualitas media</i> tahap I saha tahap II dening dosen ahli <i>media</i> .....	64
Tabel 23 : Biji <i>kualitas media</i> perangan konsep saha kompetensi dening guru basa Jawi .....	66
Tabel 24 : Biji <i>kualitas media</i> perangan <i>kualitas tampilan media</i> dening guru basa Jawi .....	69
Tabel 25 : Asiling angket pamanggih siswa perangan gampilipun mahami materi .....	75
Tabel 26 : Asiling angket pamanggih siswa perangan <i>kemandirian</i> sinau .....	77
Tabel 27 : Asiling angket pamanggih siswa perangan <i>penyajian media</i> .....	79
Tabel 28 : Asiling angket pamanggih siswa perangan <i>pengoperasian media</i> ..	81
Tabel 29 : Asiling biji evaluasi siswa kelas VIIC .....	84
Tabel 30 : Ketuntasan siswa anggenipun nggarap soal evaluasi wonten ing <i>media</i> pasinaon maos geguritan .....	85
Tabel 31 : Asiling biji <i>kualitas media</i> pasinaon maos geguritan .....	110
Tabel 32 : Revisi <i>media</i> pasinaon interaktif maos geguritan .....	113



## DAFTAR GAMBAR

	Kaca
Gambar 1 : Alur damel media pasinaon dening padmo .....	23
Gambar 2 : Tampilan background saderengipun dipunrevisi .....	92
Gambar 3 : Tampilan background sasampunipun dipunrevisi.....	93
Gambar 4 : Tampilan tuladha maos geguritan saderengipun revisi.....	94
Gambar 5 : Tampilan tuladha maos geguritan sasampunipun revisi .....	94
Gambar 6 : Tampilan panyerating teks saha ejaan saderengipun revisi .....	95
Gambar 7 : Tampilan panyerating teks saha ejaan sasampunipun revisi.....	96
Gambar 8 : Tampilan panyerating teks saha ejaan sasampunipun revisi.....	96
Gambar 9 : Soal saderengipun revisi .....	97
Gambar 10 : Soal sasampunipun revisi .....	98
Gambar 11 : Tampilan tambahan materi paugeran maos geguritan .....	99
Gambar 12 : Tampilan menu jinisipun geguritan saderengipun revisi .....	102
Gambar 13 : Tampilan menu jinisipun geguritan sasampunipun revisi.....	103
Gambar 14 : Tampilan menu jinisipun geguritan sasampunipun revisi.....	103
Gambar 15 : Tampilan menu paugeran maos geguritan saderengipun revisi ....	104
Gambar 16 : Tampilan menu paugeran maos geguritan sasampunipun revisi...	105
Gambar 17 : Tampilan menu paugeran maos geguritan sasampunipun revisi...	105

## **DAMEL MEDIA MAOS GEGURITAN MAWI APLIKASI ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL KANGGE SISWA SMP KELAS VII**

Dening: **Asmara Setya Widada**  
**NIM 10205241064**

### **Sarining Panaliten**

Panaliten punika gadhah ancas damel media pasinaon kanthi migunakaken Adobe Flash CS3 Professional saha ngandharaken pambijining kualitas media saking dosen ahli materi, dosen ahli media, guru basa Jawi sarta siswa kelas VII tumrap media pasinaon interaktif maos geguritan kanthi aplikasi Adobe Flash CS3.

Panaliten punika jinisipun panaliten *Research and Development* (R&D). Panaliten punika dipuntindakaken kanthi gangsal *tahap*, inggih punika 1) *tahap nganalisis*, 2) *tahap perancangan media*, 3) *tahap pengembangan media*, 4) *tahap validasi saha ujicoba media*, saha 5) *evaluasi saha produk akhir media*.

Asiling panaliten punika dipunandharaken saking asiling pambijining kualitas media pasinaon interaktif maos geguritan ingkang dipunlampahi mawi validasi saking dosen ahli materi, dosen ahli media, guru basa Jawi saha pamanggih siswa. Asiling validasi saking dosen ahli materi kagolong kategori “sae” kanthi prosentase 71%. Asiling validasi saking dosen ahli media kagolong kategori “sae sanget” kanthi prosentase 81%. Pambijining kualitas media saking guru basa Jawi kagolong kategori “sae” kanthi prosentase 78% saha layak dipunginakaken wonten pasinaon ing kelas. Wondene pamanggih siswa kagolong kategori “sarujuk sanget” kanthi prosentase 86%. Jumbuh kaliyan asiling panaliten media punika pramila media pasinaon interaktif maos geguritan punika saged dipunginakaken wonten ing pasinaon maos geguritan.

Tembung kunci: Media Pasinaon, Adobe Flash CS 3, Maos Geguritan

## **BAB I PURWAKA**

### **A. Dhasaring Panaliten**

Geguritan kalebet salah satunggaling materi pasinaon ingkang wonten ing Kurikulum 2013 Provinsi Jawa Tengah kangge siswa SMP Kelas VII. Materi kasebut jumbuh kaliyan Kompetensi Inti : “Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata”, saha Kompetensi Dasar : “Memahami (geguritan)”. Adhedhasar observasi pasinaon ing SMP wonten pambengan inggih punika andharan saking guru wonten ing materi *memahami* geguritan taksih kirang. Wonten ing materi punika *memahami* geguritan kanthi cara maos. Guru namung ngandharaken babagan ingkang kedah dipungatosaken nalika badhe maos geguritan lajeng paring tuladha 2 larik geguritan ingkang pinanggih wonten ing buku, tanpa ngginakaken *media*. Kawontenan punika ndadosaken para siswa sami boten nggatosaken materi ingkang saweg kaandharaken lajeng malah wonten ingkang ngantuk lan gegojegan piyambak. Prekawis kasebut ndadosaken para siswa boten saged maos geguritan kanthi sae pramila asilipun pasinaon basa Jawi mliginipun katrampilan maos andhap bijinipun.

Sedaya ingkang dados perkawis pasinaon wonten ing salebetipun kelas punika kedah saged dipunudhari dening guru. Sedaya ingkang kedadosan wonten ing salebetipun kelas punika dados tanggel jawabipun guru. Guru kedah kreatif wonten ing kelas supados perkawis-perkawis ingkang tinemu wonten pamulangan



punika saged dipunudhari. Guru kedah kreatif damel saha milih *media* pasinaon ingkang trep dipunangge wonten ing kelas, mliginipun kangge pasinaon maos geguritan.

Salah satunggalipun *media* pasinaon ingkang trep inggih punika kanthi damel *media* interaktif mawi aplikasi Adobe Flash. *Media* punika dipundamel lajeng dipunsimpen wonten ing CD (Compact Disk). *Media* punika dipunginakaken supados nuwuhaken kawigatosan siswa saha langkung gregeting siswa anggenipun sinau maos geguritan. *Media* punika ugi nggampilaken guru anggenipun ngandharaken materi maos geguritan, tuladhanipun maos geguritan ingkang sae, gladhen, glosarium, lan sapanunggalanipun.

Wonten ing panaliten punika panaliti damel *media* pasinaon kanthi migunakaken pambiyantu komputer kangge damel *medianipun*. *Media* ingkang badhe dipundamel punika migunakaken aplikasi Adobe Flash. Aplikasi punika minangka software ingkang kathah dipunginakaken kangge ngrantam grafis saha *animasi*, pramila *media* punika saged dipundamel kanthi kreatif mawi *animasi-animasi* ingkang saged narik kawigatosanipun siswa. Materi maos geguritan punika badhe kaandharaken mawi video tiyang ingkang saweg maos geguritan, lan ugi materi sasanipun dipunsukani *animasi* ingkang dipunremeni kaliyan siswa SMP.

## **B. Underaning Perkawis**

Adhedhasar saking dhasaring panaliten kasebat saged dipun*identifikasi* perkawis inggih punika :

1. Prelunipun variasi pasinaon kangge ningkataken efektifitas pasinaon basa Jawi mliginipun pasinaon maos geguritan.

2. Metode lan *media* pasinaon punika kedah variatif satemah siswa boten bosen.
3. Prelunipun kupiya kangge nuwuhaken minat sinau lan kawigatosan siswa anggenipun badhe sinau basa Jawi.
4. Prelu variasi *media* pasinaon basa Jawi mliginipun pasinaon maos geguritan.
5. Prelunipun kadamel *media* interaktif pasinaon maos geguritan supados siswa saged sinau kanthi mandhiri.

### **C. Watesaning Panaliten**

Saking underaning prakawis dipunpangguhaken perkawis ingkang warni-warni. Supados wonten ing panaliten menika *fokus* lan ancasing panaliten saged kalampahan kanthi sae, mila prelu dipunwontenaken watesing perkawis. Wonten ing kajian menika, watesaning perkawis inggih punika :

1. Damel *media* pasinaon interaktif Maos Geguritan kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional tumrap siswa kelas VII SMP.
2. Evaluasi *kualitas media* pasinaon interaktif Maos Geguritan dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*.
3. Pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas VII tumrap *kualitas media* pasinaon interaktif Maos Geguritan.

### **D. Wosing Perkawis**

Adhedasar dhasaring panaliten, underaning perkawis, watesaning panaliten kasebut, mila saged kadudut wosing perkawis panaliten. Wonten ing panaliten punika wosing perkawisipun inggih punika :

1. Kados pundi tahap damel *media* pasinaon interaktif Maos Geguritan kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional tumrap siswa kelas VII SMP?

2. Kados pundi evaluasi *kualitas media* pasinaon interaktif Maos Geguritan dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*?
3. Kados pundi pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas VII tumrap *kualitas media* pasinaon interaktif Maos Geguritan?

#### **E. Ancasing Panaliten**

Ancasing panaliten inggih punika :

1. Ngandharaken perangan-perangan damel *media* pasinaon interaktif Maos Geguritan kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional tumrap siswa kelas VII SMP,
2. Ngandharaken evaluasi *kualitas media* pasinaon interaktif Maos Geguritan dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*,
3. Ngadharaken pamanggihipun guru basa Jawi saha siswa kelas VII tumrap *kualitas media* pasinaon interaktif Maos Geguritan.

#### **F. Paedahing Panaliten**

Paedahing panaliten inggih punika :

1. Siswa

Paedah media punika tumrap siswa inggih punika saged dipunginakaken minangka sarana kangge sinau maos geguritan kanthi mandhiri.

2. Guru utawi Pendidik

Media punika saged dipunginakaken kangge pambiyantu ngandharaken materi pasinaon, mliginipun materi maos geguritan.

### 3. Sekolah

*Media* punika dados sarana pasinaon ingkang variatif satemah saged ningkataken mutu pendidikan wonten ing sekolah kasebut.

### **G. Pangertosan**

1. *Media* inggih punika sedaya piranti ingkang dipunginakaken wonten ing pasinaon, lan wonten ing piranti punika ngemot materi ingkang badhe dipunandharaken, supados siswa langkung paham materinipun.
2. Maos geguritan inggih punika nggancaraken geguritan kanthi paugeran ingkang trep.
3. Adobe Flash CS3 inggih punika aplikasi wonten ing komputer kangge damel *animasi* 2D utawi 3D kanthi interaktif satemah saged narik kawigatosan ingkang mirsani.



## **BAB II GEGARAN TEORI**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. *Media Pembelajaran***

##### **a. Tegesipun *Media Pembelajaran***

*Media* (Arsyad, 2013: 3) kaperang saking kalih tembung saking basa latin inggih punika *medius* ingkang tegesipun “tengah, perantara, utawi pengantar”. Dene AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977) watesan ingkang gegayutan kaliyan *media* minangka wujud lan sarana ingkang dipunginakaken kangge nedahaken informasi.

Menawi Miturut Latuheru (1988: 14), *media* pembelajaran inggih punika sedaya piranti panyengkuyung utawi *benda* ingkang dipunginakaken wonten ing pasinaon, kanthi ancas ngandharaken piwulang (*informasi*) ing pasinaon saking *sumber* (guru utawi sumber sasanipun) dhumateng ingkang dados panampinipun (siswa utawi warga pasinaon).

Sadiman (2008: 7) ngandharaken bilih *media* pasinaon inggih punika sedaya ingkang dipunginakaken kangge ngandharaken pesen saking pangirim dhateng panampinipun. Wonten babagan punika tegesipun inggih punika *proses merangsang pikiran*, wirasanipun, kawigatosan, sarta minat saha kawigatosanipun siswa saengga pasinaon punika saged kalampahan kanthi sae.

Saking pamanggih para ahli wonten ing nginggil, saged dipunpundhut dudutan bilih pangertosan *media* pasinaon inggih punika piranti panyengkuyung pasinaon kangge ngandharaken materi supados langkung gampil dipuntampi lan saged ndadosaken siswa langkung aktif.

## **b. Landasan Teoritis Panganggening *Media Pembelajaran***

Levi Lie (wonten ing Arsyad, 2013: 12) manggihaken dudutan bilih stimulus visual punika saged damel pasinaon langkung efektif kangge aspek pangeling-eling, pitepangan, lan nggayutaken konsep. Stimulus verbal paring asiling pasinaon ingkang langkung sae menawi pasinaon punika mawi pangeling-eling ingkang gadhah urutan utawi runtut. Sinau migunakaken indra kakalih inggih punika indra paningal kaliyan pamireng langkung sae lan badhe paring mupangat ingkang ageng dhateng para siswa.

Pamanggih wonten ing nginggil ugi sami kaliyan Edgar Dale. Dale (wonten ing salebeting Arsyad, 2013: 13) paring pamanggih bilih asilipun sinau bilih mawi indra paningal kinten-kinten 75%, bilih mawi indra pamireng 13%, lan mawi indra sanesipun kinten-kinten 12%. Para ahli paring dudutan bilih kirang langkung 90% saking asiling pasinaon punika mawi indra paningal, 5% saking indra pamireng, lan 5% saking indra sanesipun. Proses pasinaon tiyang punika dipunpirsani saking pengalaman langsung ingkang wonten ing lingkungan pagesangan.

## **c. Fungsi *Media***

Fungsi ingkang utama saking *media pembelajaran* (Arsyad, 2013: 19) inggih punika minangka piranti ingkang paring pisumbang wonten ing proses pasinaon ingkang ugi paring pengaruh dhateng iklim, kahanan, lan lingkungan pasinaon ingkang dipunsamektakaken lan dipundamel kaliyan guru.

Fungsi *media pembelajaran* miturut Sadiman (2006: 17) antawisipun:

- 1) *Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal*
- 2) *Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.*
- 3) *Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.*

- 4) *Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam :*
- a. Memberikan perangsangan yang sama*
  - b. Mempersamakan pengalaman*
  - c. Menimbulkan persepsi yang sama*

#### **d. Paedahipun Media**

Saperangan manfaat praktis saking panganggening *media* pasinaon wonten ing pasinaon ing salebetipun kelas inggih punika (Arsyad, 2013: 29):

- 1) *Media* pengajaran saged langkung gampang anggenipun nedahaken piwulang lan informasi saengga saged ningkataken proses lan asiling pasinaon.
- 2) *Media* pengajaran saged ningkataken motivasi kangge sinau.
- 3) *Media* pengajaran saged ngudhari watesanipun panganggening *indera, ruang, lan wekdal*.
- 4) *Media* pengajaran saged paring pengalaman ingkang sami dhateng para siswa dhateng perkawis-perkawis utawi samubarang wonten ing lingkunganipun.

Pamanggih punika dipunsengkuyung kaliyan Sudjana & Rivai (1990: 2) ingkang ngandharaken manfaat *media* pasinaon wonten ing pasinaon siswa inggih punika :

- 1) Pasinaon punika badhe langkung narik kawigatosanipun saengga saged nuwuhaken motivasi sinau
- 2) *Bahan Ajar* badhe langkung cetha tegesipun saengga saged langkung dipun mangertosi dening siswa, supados ancasipun pasinaon saged dipunlampahi kanthi sae.
- 3) *Metode* pasinaon badhe langkung variatif, wekdalipun saged efektif boten mawi andharan saking guru kemawon saengga siswa boten bosen
- 4) Siswa langkung *aktif* wonten ing pasinaon, amargi boten namung mirengaken andharan saking guru, ananging ugi nglampahi *aktivitas* sasanipun.

Saking kalih pamanggih wonten ing nginggil punika saged dipunpundhut dudutan bilih manfaat *media* pasinaon inggih punika saged ningkataken motivasi lan narik kawigatosanipun siswa anggenipun badhe sinau ugi saged damel siswa langkung aktif pramila saged ningkataken proses lan asiling pasinaon siswa.

#### e. Prinsip pamilihing *media*

Supados *media* ingkang badhe dipunginakaken wonten ing pasinaon saged optimal, mila guru kedah saged milih *media* ingkang trep saestu kangge pasinaon. Prinsip pamilihing *media* pasinaon miturut Saud (2009 : 97) inggih punika :

- 1) *Tepat guna*, tegesipun *media* pasinaon ingkang dipunginakaken jumbuh kaliyan kompetensi dasar
- 2) *Berdaya guna*, tegesipun *media* pasinaon ingkang dipunginakaken saged ningkataken *motivasi* sinau siswa
- 3) *Bervariasi*, tegesipun *media* pasinaon ingkang dipunginakaken saged dados panjurung siswa supados *aktif* anggenipun nglampahi pasinaon

Saking andharan ing nginggil punika, pamilihing *media* pasinaon kedah jumbuh kaliyan kompetensi dasar supados saged ningkataken *motivasi* siswa sarta *sikap aktif* siswa anggenipun sinau.

Salajengipun Gagne lan Briggs (1979:180) mratelakaken faktor pamilihing *media* kados mekaten :

*Factor in media selection : (1) Task variables, (2) Learner variables, (3)The assumed learning environment, (4) The assumed development environment, (5) The economy and the culture, (6) Practical factors.*

*Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media, yaitu : (1) Variabel tugas, (2) Variabel pelajar, (3) Suasana belajar yang diasumsikan, (4) Perkembangan lingkungan yang diasumsikan, (5) ekonomi dan kebudayaan, (6) Faktor-faktor praktis.*

Faktor ingkang dipunginakaken kangge ndamel *media* ingkang sae inggih punika kedah nggatosaken sedaya kahanan wonten ing salebeting pasinaon, kadosta faktor saking kawontenan kurikulum ingkang jumbuh, faktor saking siswanipun piyambak, faktor saking kahanan nalika sinau, faktor saking sakiwa tengenipun



para siswa, sarta faktor saking *medianipun* piyambak saged dipuncakaken wonten ing pagesangan.

## 2. Program Adobe Flash CS3 Professional

*Flash* punika minangka salah satunggaling program *animasi 2D vektor* ingkang sae sanget. *Adobe Flash CS3 Professional* punika saged kangge ndamel *animasi 2D* antawisipun: *animasi* kartun, *animasi* interaktif, *game*, *company profile*, presentasi, *video clip*, *movie*, web *animasi* lan aplikasi sasanipun ingkang dipunjumbuhaken miturut kabetahan. *Adobe Flash CS3 Professional* gadah tampilan CS3 saengga langkung gampil anggenipun badhe ngolah data ingkang gegayutan kaliyan proses pakaryan (Madcoms, 2009: 1).

*Adobe Flash CS3 Professional* nyamektakaken manekawarni *fitur-fitur* lan ugi *versi* ingkang enggal ingkang sampun dipunsampurnakaken (*Macromedia Flash 8 dan MX 2004*). Salajengipun ugi mbeta *fitur-fitur* ingkang enggal. *Flash* dipunjangkepi kaliyan *tool-tool* (piranti) kangge ndamel gambar ingkang badhe dipundamel *animasinipun* lajeng dipundadosaken satunggal *animasi* punika ngantos dumugi dados *movie*. Pungkasan inggih punika ndadosaken *movie* punika dhateng *media* ingkang badhe dipunkajengaken. *Flash* saged damel *file* kanthi ekstensi FLA sasampunipun *file* kasebut samekta dipununggah dhateng web, *file* dipunsimpen mawi format SWF supados ing samangke saged dipunbikak tanpa ng-install cekap migunakaken *Flash Player* ingkang dipunpasang wonten ing browser ingkang basisipun windows (Pramono, 2006: 25)

Perangan-perangan ingkang wigati wonten ing *area kerja* Adobe Flash CS3 inggih punika: *menu*, *toolbox*, *timeline*, *stage*, lan *panel*.

### 1) Menu

*Menu* wonten ing Adobe Flash CS3 kaperang saking : *file, edit, view, insert, modify, text commands, control, window*, lan *help*. Wonten ing *menu* punika wonten *submenu* ingkang badhe medal bilih dipun-klik kaping satunggal.

### 2) Toolbox

Ing salebeting *toolbox* wonten *komponen-komponen* ingkang wigati, antawisipun:

*tools, view, colors*, lan *options*. *Toolbox* punika ginanipun kangge damel utawi *modifikasi* perangan ingkang wonten ing *stage*.

### 3) Timeline

*Timeline* utawi garis wekdal inggih punika *komponen* ingkang dipunginakaken kangge ngatur lan ngontrol lakunipun *animasi*. *Timeline* kaperang saking *layer-layer*. *Layer* punika dipunginakaken kangge papanipun satunggal *objek* utawi langkung wonten ing *stage* supados saged dipunolah kaliyan *objek* sanesipun. Wondene *layer* kaperang saking *frame-frame* ingkang dipunginakaken kangge ngatur cepet rindhikipun *animasi*. Bilih *frame* punika langkung kathah wonten ing *layer*, *animasi* punika badhe langkung dangu anggenipun medal wonten ing *stage*.

### 4) Stage

*Stage* dipunsebat ugi layar utawi panggung. *Stage* dipunginakaken kangge nge-play *objek-objek* ingkang badhe dipunparingi *animasi*. Wonten ing *stage* punika saged dipundamel gambar, seratan, paring werni lan sapanunggalanipun.

## 5) Panel

*Panel* ingkang wigati wonten ing Adobe Flash CS3 inggih punika: *properties, filters and parameters, action, library, color, align, info* lan *transform*.

### a) Panel Properties, Filters and Parameters

*Panel* punika tinemu wonten ing *stage*. *Panel properties, filters and parameters* dipunginakaken kangge ngatur ukuran *background*, cepet rindhikipun *animasi* lan sapanunggalanipun. Kangge ngedalaken lan nyingidaken *panel* punika saged dipunginakaken *shortcut* Ctrl+F3

### b) Panel Actions

*Panel Actions* dipunginakaken kangge nyerat *script* utawi *bahasa pemrograman flash* (Actions Script). *Script* saged dipunserat kanthi langsung wonten ing *layer actions* utawi migunakaken bebanton ingkang sampun dipuncawisaken kaliyan Adobe Flash CS3 Professional. Kangge ngedalaken lan nyingidaken panel punika saged migunakaken shortcut F9.

### c) Panel Library

*Library* inggih punika *panel* ingkang dipunginakaken kangge nyimpen *objek-objek* arupi *graphic* utawi gambar, *button* utawi *tombol*, *movie*, lan swanten, ingkang dipundamel langsung wonten ing *stage* utawi asilipun *proses import* saking njawi *stage*. Kangge ngedalaken utawi nyingidaken panel punika saged dipunginakaken *shortcut* Ctrl+L.

### d) Panel Color

*Panel color* inggih punika panel ingkang dipunginakaken kangge milih werni ingkang badhe dipunginakaken damel *objek-objek* wonten ing *stage*. Wonten

ing panel color wonten kalih subpanel, inggih punika: color mixer lan color swatches. *Shortcut* kangge color mixer inggih punika shift+F9 lan shortcut kangge color swatches inggih punika Ctrl+F9.

e) Panel Align, Info and Transform.

Kangge ngedalaken panel punika saged kanthi nge-*klik* Ctrl+K. Panel punika dipunginakaken kangge ngatur posisi objek bilih badhe dipunpapanaken wonten ing tengah *stage*, sisih kanan utawi keringipun lan sapanunggalanipun. Kanthi panel punika *objek* ugi saged dipunputer kanthi migunakaken *transform*.

### 3. Geguritan

#### a. Pangertosan Geguritan

Miturut Poerwadarminta (1939:157), geguritan menika uran-uran utawi karangan kang pinathok kados tembang, nanging guru gatra, guru wilangan, lan guru lagunipun boten ajeg. Wondene miturut Padmoesoekotjo (wonten ing Prabowo, 2002:2), geguritan utawi guritan tegesipun ‘kidung’ utawi ‘tembang’. Minangka *karya sastra berjenis puisi*, geguritan gadhah paugeran-paugeran tartamtu ingkang ngatur bentukipun. Menawi miturut Subalidinata (1994:45), geguritan inggih menika iketaning basa ingkang memper syair (syair jawi gagrag enggal). Wonten malih ingkang mastani tembung gegurit asalipun saking tembung gerita. Tembung gerita lingganipun gita, tegesipun tembung utawi syair geguritan jawi sakawit dipunpangguhaken wonten ing tembang-tembang dolanan.

## **b. Jinisipun Geguritan**

Wujud wohing kasusatran puisi warni-warni wujud dhapukanipun.

Adhedasar dhapukanipun ukara lan pangrakiting tembung, warni-warni araning geguritan miturut Subalidinata (1994: 45-51) kados wonten ngandap punika:

1. Syair kalih gatra sapada aran gita dwigatra
2. Syair tigang gatra sapada aran gita trigatra
3. Syair sekawan gatra sapada aran gita caturgatra
4. Syair gangsal gatra sapada aran gita pancagatra
5. Syair enem gatra sapada aran gita sadgatra
6. Syair pitu gatra sapada aran gita saptogatra
7. Syair wolu gatra sapada aran gita hastagatra
8. Syair sanga gatra sapada aran gita nawagatra
9. Syair-syair dhapur sonata
10. Syair bebas

Miturut Hutomo (1975: 24), Geguritan punika jinisipun wonten kalih :

1. Geguritan gagrak lawas

Geguritan menika ngginakaken basa jawa kina lan kaperang wonten ing pupuh–pupuh tembang, kawengku guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan. Geguritan menika ugi kalebet golonganipun tembang utawi lelagon kang ngangge Purwakanti guru-swara.

Paugeranipun geguritan gagrak lawas ingkang sampurna inggih punika:

- a. Cacahipun gatra boten ajeg, nanging lumrahipun sakedhikipun wonten sekawan gatra.
- b. Cacah wandanipun gatra satunggal lan satunggalipun tetep sami
- c. Dong-ding utawi guru lagunipun sedaya manggen wonten wekasipun gatra runtut inggih punika ngangge purwakanti guru swara.

- d. Sangajengipun ukara (gatra) ingkang kawiwitan ngangge bebuka “*sun gegurit*” nanging boten ateges saben pada/bait wonten tembungipun “*sun gegurit*”. Tembungipun “*sun gegurit*” namung wonten nginggil piyambak.

Tuladha:

Sun gegurit,

Wateke wong kampung jati

Bekti marang yayah wibi

Setya marang sakeh janji

## 2. Geguritan gagrak anyar

Geguritan gagrag anyar ngginakaken basa Jawa jaman samenika lan dipunserat ngangge aksara latin, lan sampun ngginakakén kertas/ dluwang. Geguritan gagrag anyar boten kaperang wonten ing pupuh–pupuh tembang lan boten ngangge tembung “*sun gegurit*”, sampun boten kawengku guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan, pramila jinising geguritan gagrag anyar menika saged dipunwastani puisi Jawa bebas.

## c. Paugeran Maos Geguritan

Ingkang kedah dipungatosaken nalika maos geguritan miturut Widayati (<http://asriwidayati.wordpress.com/about/b-lks2/>, dipun unduh tanggal 7 Februari 2014) inggih punika 4 W:

- a. Wicara = pocapan / *lafal*  
Nalika maos geguritan , pocapan kedah cetha, boten groyok, blero utawi mangu-mangu ( ragu-ragu ). Kedah saged ngucapaken aksara kanthi leres, umpaminipun mbedakaken aksara a/o; t/th; d/dh; è/ é/ ê, lsp
- b. Wirama = wirama / *lagu*  
Wiramaning tiyang maos geguritan saged minangka pandudut (daya tarik) tiyang ingkang mirengaken. Sora utawi boten wiramanipun kalarasaken



kaliyan isinipun geguritan. Geguritan kanthi tema perjuwangan temtu anggenipun maos sora (banter), semangat. Beda kaliyan maos geguritan isi kesusahan, kasmaran temtunipun pamaosipun langkung alon, sareh.

- c. Wiraga = *solah / gerak*, *pasemon / raut muka*  
Ebahing badan lan pasuryan (rai) kedah dipungatosaken kedah luwes (ora kaku) lan sampun ngantos ketingal kadamel-damel.
- d. Wirasa = *penjiwaan*.  
Wirasa kajumbuhaken kaliyan isining geguritan umpaminipun : nesu, gumbira, sisah, kejem, wibawa, getun, lan sapanunggalanipun.

Pamanggih punika dipunsengkuyung kaliyan Suradi (2011: 22), ingkang ngandharaken bilih maos geguritan punika meh sami kaliyan maos puisi utawi deklamasi. Ingkang kedah dipungatosaken nalika maos geguritan inggih punika (4W):

- a. Wicara : pocapan cetha, las-lasan, ora bindheng, ora gumremeng , tegas, bisa mbedakake d, dh, t, th, e, e, e, ora perlu mangu-mangu sing kendel.
- b. Wirama : maca geguritan ana lagune , cepet lan rindhik, cendhek dhuwuring swara, luk lan gregeling swara.
- c. Wiraga : pocapan trep karo solah bawa , nganggo ngobahake tangan , sirah, kedheping mripat.
- d. Wirasa : isine geguritan ditamatake/dilebokake ing jero ati . Anggone maca trep karo isine geguritan, gumreged, sedhih, seneng, nesu, mbujuk.

Miturut Ngadi dkk. (2010: 31), perangan ingkang kedah dipungatosaken menawi badhe maos geguritan inggih punika pamedhoting ukara. Tegesipun, boten saben satunggal tembung utawa satunggal gatra dipunwaos minangka satunggal ukara. Swanten ugi kedah cetha lan kepenak dipunmirengaken, anggenipun ngucapaken swantenipun ingkang leres saengga boten ngrusak teges utawi maknaipun utawi karepipun ukara. Andhap inggilipun swanten utawi wirama kedah jumbuh kaliyan wosipun geguritan. Ekspresi punika bab ingkang kedah langkung dipungatosaken kanthi saestu amargi kangge nedahaken pangrasa ingkang wonten ing geguritan.

Saking andharan wonten ing nginggil kasebut saged dipunpundhut dudutan bilih paugeran tiyang maos geguritan punika kaperang dados 4W inggih punika Wicara, Wiraga, Wirama lan Wirasa ingkang gadhah gegayutan antawis satunggal kaliyan sasanesipun. Sedaya punika boten uwal saking mirungganipun maos geguritan amargi *pemaknaan* ingkang khas utawi *multiinterpretasi*. *Pemaknaan* tiyang dhateng geguritan punika *subjektif* saha *individual*. Pramila bilih tiyang maos geguritan punika benten kaliyan wosipun ingkang leres ateges boten lepat ananging kirang sae saha kedah dipungladhi malih kanthi saestu.

## **B. Panaliten Ingkang Relevan**

Asiling panaliten ingkang saged dipun dadosaken dhasar kangge panaliten inggih punika panaliten ingkang sampun dipunlampahi kaliyan Mar’atun Khasanah kanthi irah-irahan “Pengembangan *Media* Pembelajaran Cangkriman Dengan Software Adobe Flash CS3 untuk siswa SMP Kelas VII”, ingkang pikantuk biji *kualitas* produk kanthi kriteria “Sae Sanget”, kanthi rerataning presentase 86% saking asilipun validasi dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru pelajaran basa Jawi, lan pambijinipun *uji coba* produk. Miturut dosen ahli materi *kualitas* produk “Sae Sanget” kanthi persentase 96%. Miturut dosen ahli *media kualitas* produk “Sae” kanthi persentase 77%. Miturut guru basa Jawi *media kualitas* produk “Sae Sanget” kanthi persentase 82%. Ingkang pungkasan biji asilipun *kualitas* produk “Sarujuk Sanget” kanthi reratanipun persentase 90%.

Asiling panaliten sasanesipun ingkang saged dipun dadosaken dhasar kangge panaliten inggih punika panaliten ingkang sampun dipunlampahi kaliyan Eti Wirnaningsih kanthi irah-irahan “Pengembangan *Media* Pembelajaran Tata

Krama Mlampah Dengan Software Adobe Flash CS3 untuk siswa SMP Kelas VII”, ingkang pikantuk biji *kualitas* produk kanthi kriteria “Sae Sanget”, kanthi rerataning presentase 80,8% saking asilipun validasi dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru pelajaran basa Jawi, lan pambijinipun *uji coba* produk. Miturut dosen ahli materi *kualitas* produk “Sae Sanget” kanthi persentase 83,45%. Miturut dosen ahli *media kualitas* produk “Sae Sanget” kanthi persentase 82,6%. Miturut guru basa Jawi *media kualitas* produk “Sae” kanthi persentase 74%. Ingkang pungkasan biji asilipun *kualitas* produk “Sarujuk Sanget” kanthi reratanipun persentase 83,15%.

Saking panaliten ing nginggil punika saged dipunmangertosi bilih *media* ing nginggil punika trep utawi saged dipunginakaken wonten ing pasinaon Cangkringan kaliyan Tata Krama Mlampah siswa kelas VII SMP lan ugi saged dipundadosaken dhasar bilih panaliten punika relevan amargi sami anggenipun migunakaken *media Adobe Flash CS3 Professional*.

### **C. Nalaring Pikir**

Proses pasinaon punika minangka salah satunggaling peranan ingkang kedah dipungatosaken amargi kathah peranan ingkang saged ndayani asiling pasinaon. Salah satunggalipun inggih punika peranan media. Media punika minangka salah satunggalipun sarana kangge ngandharaken materi. Media ingkang sae inggih punika media ingkang saged narik kawigatosanipun siswa supados langkung greget angenipun sinau. Asiling observasi dhateng siswa nedahaken bilih salah satunggaling materi ingkang ewed dipunsinau mliginipun kangge siswa kelas VII ingih punika maos geguritan. Kawontenan punika ugi dipunandharaken guru

bilih siswa taksih ajrih saha kangelan maos geguritan. Guru ugi kangelan damel media interaktif sinau maos geguritan kangge siswa. Adhedasar punika wonten panaliten punika dipundamel media pasinaon maos geguritan kanthi migunakaken program Adobe Flash CS3 Professional kangge siswa kelas VII. *Media* punika dipundamel kanthi njumbuhaken kompetensi inti saha kompetensi dhasaripun. Kejawi punika ugi dipuntindakaken uji validasi sarana pasinaon dening dosen ahli materi, dosen ahli media, guru basa Jawi saha pamanggih saking siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Media pasinaon punika gadhah angka supados saged nggampilaken pasinaon maos geguritan saha damel pasinaon maos geguritan punika langkung nengsemaken.

### **BAB III**

#### **CARA PANALITEN**

##### **A. Jinising Panaliten**

Jinising panaliten ingkang dipunginakaken wonten ing panaliten punika *Research and Development* (R&D). Panaliten punika minangka satunggaling panaliten ingkang dipunginakaken kangge ngasilaken salah satunggalipun produk tartamtu (Sugiyono, 2010: 407). Syaodih (2009: 164) ugi ngandharaken bilih metode R&D punika minangka salah satunggaling cara panaliten kangge ngrembakakaken produk enggal utawi ngasilaken produk ingkang langkung sae lan ugi saged dipuntanggjawabaken. Produk kasebut boten lajeng awujud *barang* utawi pirantos ingkang katingal (*Hardware*), kadosta buku, modul, alat paraga pasinaon ing kelas utawi laboratorium, ananging ugi saged awujud pirantos *lunak* ingkang boten katingal utawi awujud program (*Software*), model-model pasinaon, lan sapanunggalanipun.

##### **B. Tata Cara Damel Media**

Menawi badhe damel salah satunggaling *media* tamtunipun kedah nggatosaken cara-cara damelipun. Miturut Padmo (2004: 418-423), cara damel *media* ing panaliten punika wonten 5 tahap. Tahap-tahap damel *media* inggih punika :

###### **1. Tahap Nganalisis**

Tahap Nganalisis, kagiyatan ingkang dipuntindakaken inggih punika analisis kurikulum, analisis para siswa, saha analisis bahan materi. Analisis kurikulum inggih punika mangertosi saha ngukur tingkat kompetensi ingkang

dipuntuntut ing salebeting kurikulum. Adhedasar saking analisis kurikulum, saged dipunpanggiaken andharan saking kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), *indikator* saha materi pamulangan. Nganalisis para siswa dipuntindakaken kangge mangertosi karakteristik para siswa. Ewadene analisis bahan materi dipunginakaken supados materi ingkang badhe kadamel ing salebeting *media* punika saged jumbuh kaliyan ancasipun pasinaon.

## 2. Tahap Perancangan

Sasampunipun nindakaken analisis, tahap salajengipun inggih ngrantam *produk* media. Wonten ing bab punika panaliti ngrantam materi pamulangan saha ngrantam desain *media* pasinaon. Saderengipun ngrantam panaliti ngempalaken referensi ingkang gegayutan kaliyan materi. Salajengipun dipunlebetaken wonten desain media ingkang awujud flowchart. Flowchart punika lajeng dipundadosaken naskah media ingkang badhe dipunlebetaken dhateng aplikasi program Adobe Flash CS3 Professional.

## 3. Tahap pengembangan

Sasampunipun naskah media pasinaon kadamel, lajeng dipunlebetaken wonten ing aplikasi program Adobe Flash CS3. Tahap punika ingkang dipunwastani tahap pengembangan utawi produksi media. Wonten ing tahap punika dipunolah materi dipunlebetaken wonten media pasinaon ingkang interaktif .

## 4. Tahap Validasi saha Uji Coba

Sasampunipun ngasilaken produk *media* pasinaon ingkang migunakaken Adobe Flash CS3 Professional lajeng dipunsuwunaken validasi saking dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. Adhedhasar saking validasi kaliyan dosen ahli materi

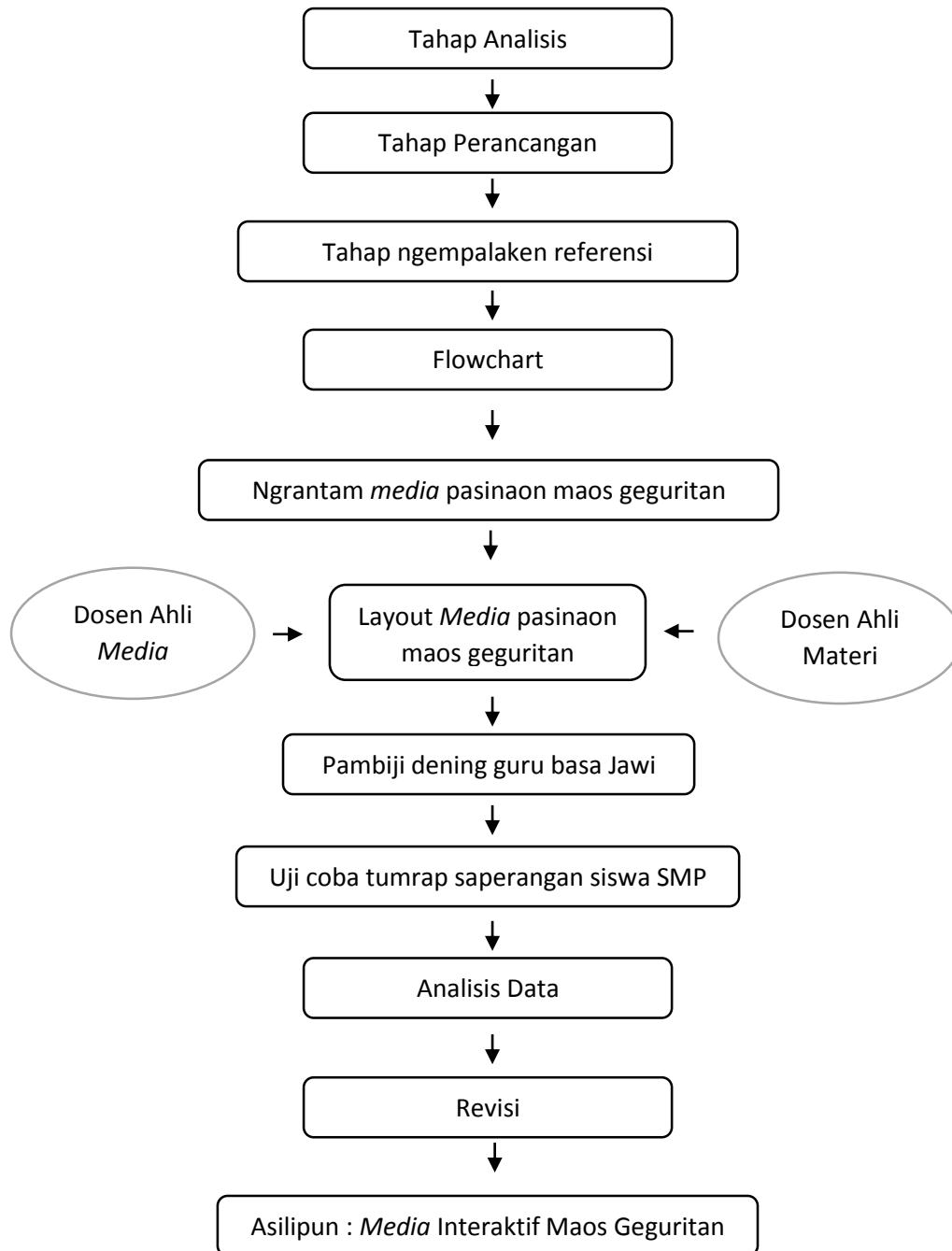


saha dosen ahli *media*, salajengipun dipuntindakaken pambijining *media* saking guru basa Jawi ingkang dipuntindakaken uji winates tumrap siswa SMP.

## 5. Evaluasi

Tahap punika dipunlampahi kanthi cara validasi media saking dosen ahli media, dosen ahli materi, guru basa Jawi saha ujicoba dhateng siswa kelas VII. Adhedhasar saking uji validasi saha ujicoba punika lajeng dipuntindakaken revisi tumrap *media* pasinaon saengga ngasilaken asiling tampilan media ingkang sae. Pramila media pasinaon maos geguritan punika saged dipunginakaken wonten pasinaon ing kelas.

### Bagan Alur Damel Media



**Gambar 1. Alur Damel *Media* Pasinaon dening Padmo (2004: 418-423)**

## **C. Pambijining Produk**

### **1. Desain Pambiji**

Desain pambijining produk wonten ing panaliten punika ngginakaken desain panaliten deskriptif. Panaliten deskriptif punika namung ngandharaken asil panaliten pambijining *media* ingkang dipuncaosaken dening subjek inggih punika dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi sarta pamanggih saking siswa SMP. Asil panaliten dados dhasar kangge ngrevisi produk. Pambiji produk punika wonten kalih peranan. Perangan kaping satunggal inggih punika pambijining desain *media* dening dosen ahli *media* inggih punika Dr. Suwardi M.Hum saha dosen ahli materi inggih punika Sri Harti Widyastuti M, Hum. Tahap ingkang salajengipun inggih punika pambijing ingkang dipuntindakaken dening guru basa Jawi sarta pamanggih saking siswa kelas VII SMP ingkang minangka pangangge produk.

### **2. Jinising Data**

#### **a. Data Skala**

Data ingkang dipunginakaken wonten ing panaliten punika inggih punika data skala likert. Miturut Sugiyono (1992: 93-96), data skala likert punika dipunginakaken kangge ngukur *kualitas media*. Wonten panaliten punika *kualitas media* minangka variabel panaliten. Kanthi skala likert punika variabel ingkang dipunukur dipunpratelakaken dados subvariabel. Salajengipun subvariabel dipunpratelaaken dados komponen-komponen ingkang saged dipunukur. Komponen-komponen ingkang sampun dipunukur punika salajengipun dados dhasar kangge ngrantam item piranti ingkang awujud pitakenan ingkang badhe dipunwangsuli dening responden.

Wangsulanipun saben item piranti ingkang ngginakaken skala likert gadhah undhakan saking positif sanget dumugi negatif sanget. Sami kaliyan skala wonten ing panaliten punika ngginakaken data skala awujud biji kategori. Andharan biji kataegori kasebut inggih punika SS(Sae Sanget), S(Sae), C(Cekap), K(Kirang), KS(Kirang Sanget).

b. Asiling Angket Pamanggih Siswa

Angket utawi kuesioner inggih punika pitakenan-pitakenan ingkang dipunginakaken kangge pados informasi saking responden tegesipun saged mangertosi bab-bab ingkang sipatipun rahasia. Panaliten punika ngginakaken angket ingkang isinipun pamanggih siswa babagan *media* ingkang dipunuji lan dipunkatingalaken. Data saking siswa punika awujud data kualitatif ingkang wonten kategorinipun inggih punika SS (Sarujuk Sanget), S (Sarujuk), RR (Rangurangu), KS (Kirang Sarujuk), BS (Boten Sarujuk).

#### **D. Piranti Ngempalaken Data**

Wonten panaliten punika dipunginakaken pirantos panaliten data skala likert. Pirantos data skala likert punika dipundamel kanthi wujud checklist (Sugiyono, 1992: 68). Pirantos ngempalaken data kasebut inggih punika :

##### **1. Pirantos biji *kualitas media***

a. Biji saking Dosen Ahli Materi

Pirantos biji *kualitas* saking dosen ahli materi kanthi wujud angket ingkang dipunandharaken wonten ing 18 pernyataan. Angket biji *media* dening dosen ahli materi dipunandharaken kados mekatan.

## 1) Aspek Pamulangan

**Tabel 1. Kisi-kisi biji aspek pamulangan *media* dening dosen ahli materi**

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	<i>Kualitas</i> anggenipun maringi motivasi siswa					
2.	Jumbuhipun <i>indikator</i> kaliyan Kompetensi Dasar					
3.	Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar					
4.	Leresipun materi					
5.	Cethanipun andharan materi					
6.	Cekap anggenipun maringi gladhen					
7.	Leresipun soal kaliyan <i>indikator</i>					
8.	Leres anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan					
9.	Cetha anggenipun migunakaken <i>media</i>					

## 2) Aspek Isi

**Tabel 2. Kisi-kisi biji aspek isi *media* dening dosen ahli materi**

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cekapipun bobot materi kangge nggayuh ancasipun pasinaon					
2.	Cetha anggenipun ngandharaken materi					
3.	Sistematika andharan materi					
4.	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi					
5.	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi					
6.	Gambar-gambaripun dados panjurung materi					
7.	Rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar					
8.	Rumusan soal jumbuh kaliyan <i>indikator</i>					
9.	Sisahipun soal sampun jumbuh kaliyan ancasipun kompetensi ingkang dipunkajengaken					

b. Biji saking Dosen Ahli *Media*

Pirantos biji *kualitas* saking dosen ahli *media* kanthi wujud angket ingkang kaperang dados kalih aspek, inggih punika aspek tampilan kanthi 10 *indikator*, kaliyan aspek pemrograman kanthi 9 *indikator*. Angket biji *media* dening dosen ahli *media* ingkang dipunandharaken kados mekaten.

1) Aspek Tampilan

**Tabel 3. Kisi-kisi biji Aspek Tampilan Media dening Dosen Ahli Media**

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program					
2.	Kawaosipun teks utawi seratan					
3.	Leresipun anggenipun milah lan kompilasi warni					
4.	Konsistensi anggenipun mapanaken <i>tombol</i>					
5.	<i>Kualitas</i> tampilan gambaripun					
6.	Anggenipun nedahaken <i>animasi</i>					
7.	Panjurung musik ingkang ngiringi					
8.	Tampilan layaripun					
9.	Cethanipun swanten					
10.	Leresipun anggenipun ngginakaken basa					

2) Aspek Pemrograman

**Tabel 4. Kisi-kisi Biji Aspek Pemrograman Media dening Dosen Ahli Media**

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cethanipun navigasi					
2.	Konsisten anggenipun migunakaken <i>tombol</i>					
3.	Cethanipun pitedah					
4.	Gampil anggenipun migunakaken <i>media</i>					
5.	Efisien anggenipun migunakaken utawi milih layer					
6.	Efisiensi teks					

7.	Responipun tumrap peserta didik					
8.	Cepetipun program					
9.	<i>Media</i> saged narik kawigatosan					

c. Biji saking Guru Basa Jawi

Piranti biji dening guru basa Jawi awujud angket kaperang dados kalih aspek inggih punika aspek leresipun konsep saha kompetensi ingkang wonten 5 *indikator*, sarta aspek *kualitas* tampilan ingkang wonten 5 *indikator*. Angket biji *media* dening guru basa Jawi kados mekaten :

1) Aspek Konsep saha Kompetensi

**Tabel 5. Kisi-kisi biji *media* dening guru basa jawi aspek Konsep saha Kompetensi**

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum 2013					
2.	Jumbuhipun urutanipun materi ingkang wonten ing salebeting produk <i>media</i> pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional					
3.	Cethanipun evaluasi utawi gladhen ingkang paring piwulang					
4.	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar					
5.	Anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan					

2) Aspek *Kualitas* Tampilan

**Tabel 6. Kisi-kisi biji *media* dening guru basa Jawi aspek *kualitas* tampilan**

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1.	Cethanipun pitedah sinau anggenipun ngginakaken <i>media</i>					

	pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional					
2.	Kompetensi warni					
3.	Tampilan menu					
4.	Jinis saha ukuranipun teks					
5.	Kualitasipun gambar					

## 2. Pirantos biji pamanggih siswa

Pirantos pamanggihipun siswa tumrap panganggening *media* pasinaon kanthi awujud angket kaliyan kategori biji ingkang kaperang dados 4 aspek inggih punika: (a) aspek gampilipun mahami materi ingkang wonten, (b) aspek kemandirian sinau ingkang wonten 4 *indikator*, (c) aspek *penyajian media* ingkang wonten 6 *indikator*, (d) aspek *pengoperasian media* ingkang kaperang dados 4 *indikator*. Angket biji pamanggih siswa kaandharaken kados mekaten.

### 1) Aspek gampilipun mahami materi

**Tabel 7. Kisi-kisi biji *media* pamanggih siswa aspek gampilipun mahami materi**

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	K	KS
1.	<i>Media</i> pasinaon punika maringi pangertosan ingkang langkung ing babagan materi maos geguritan kangge siswa					
2.	Materi maos geguritan ingkang dipuntedahaken maawi <i>media</i> pasinaon punika gampil dipunmangertosi dening siswa					
3.	Sasampunipun sinau kanthi migunakaken <i>media</i> pasinaon punika siswa saged maos geguritan kanthi langkung ekspresif					
4.	Gladhen soal wonten utawi pitakenan wonten <i>media</i> pasinaon kasebut saged nuntun siswa kangge mangertosi materi					
5.	Gladhen soal wonten <i>media</i> pasinaon maos geguritan kasebut					



	kathahipun saged dipungarap kanthi gampil					
6.	Glosarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang badhe dipunmangertosi					

2) Aspek Kemandirian Sinau

**Tabel 8. Kisi-kisi biji *media* pamanggih siswa aspek kemandirian sinau**

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	K	KS
1.	<i>Media</i> pasinaon punika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi jumbuh kaliyan kaprigelan ingkang dipungadhahi					
2.	Siswa saged remen sinau materi kanthi migunakaken <i>media</i> pasinaon punika					
3	Kanthi migunakaken <i>media</i> pamulangan punika nggampilaken siswa kange ngambali materi ingkang dereng dipunmangertosi					
4.	<i>Media</i> pasinaon punika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					

3) Aspek Penyajian Media

**Tabel 9. Kisi-kisi biji *media* pamanggih siswa aspek penyajian media**

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	K	KS
1.	Teks utawi seratan wonten <i>media</i> kasebut katingal cetha lan gampil dipunwaos					
2.	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi					
3	Tampilan kaca irah-irahan narik kawigatosanipun siswa					
4.	Warnanipun background lan teks katingal serasi					
5.	Gambar lan <i>animasi</i> katingal cetha					

6.	Backsound utawi gendhing ingkang dados iringan narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken sekeca nalika sinau migunakaken <i>media</i> punika					
----	---	--	--	--	--	--

4) Aspek pengoperasian *media*

**Tabel 10. Kisi-kisi pambijining *media* pamanggih siswa aspek pengoperasian *media***

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		SS	S	RR	K	KS
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged migunakaken <i>media</i> pasinaon punika kanthi rancak lan gancar					
2.	<i>Tombol</i> ingkang dipun-samektakaken wonten ing <i>media</i> menika nggampilaken siswa anggenipun badhe migunakaken					
3	<i>Media</i> pasinaon punika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa tiyang sanes ingkang mbiyantu					
4.	<i>Media</i> punika boten migunakaken spesifikasi komputer ingkang inggil, satemah siswa saged anggenipun ngginakaken					

### E. Caranipun Nganalisis Data

Caranipun nganalisis data wonten ing panaliten punika wonten kalih tahap inggih punika.

#### 1. Ngewahi biji kategori dados skor penilaian

Wonten analisis data ingkang awujud biji kategori. Biji kategori kasebut salajengipun dipunewahi dados skor pambiji. Kriteria anggenipun ngewahi kasebut kados mekaten.

##### a. Bijinipun *kualitas media* :

SS (Sae Sanget)	bijinipun 5
S (Sae)	bijinipun 4
C (Cekap)	bijinipun 3
K (Kirang)	bijinipun 2
KS (Kirang Sanget)	bijinipun 1

##### b. Bijinipun pamanggih siswa :

SS (Sarujuk Sanget)	bijinipun 5
S (Sarujuk)	bijinipun 4
RR (Rangu-rangu)	bijinipun 3
KS (Kirang Sarujuk)	bijinipun 2
BS (Boten Sarujuk)	bijinipun 1

#### 2. Nganalisis Skor

Miturut Sugiyono (2010: 137), proses nganalisis skor dipuntindakaken kanthi cara ngetang skor saking panaliten ingkang dipunperang mawi jumlah skor ideal kangge sedaya item ingkang dipunping 100%

**Tabel 11. Kategori Pambiji Kualitas Media**

Tingkat Penilaian	Kategori
80,1% - 100%	SS (Sae Sanget)
60,1% - 80%	S (Sae)
40,1% - 60%	C (Cekap)
20,1% - 40%	K (Kirang)
0 – 20%	KS (Kirang Sanget)

**Tabel 12. Kategori Pambiji Pamanggih Siswa**

Tingkat Penilaian	Kategori
80,1% - 100%	SS (Sarujuk Sanget)
60,1% - 80%	S (Sarujuk)
40,1% - 60%	RR (Rangu-rangu)
20,1% - 40%	KS (Kirang Sarujuk)
0 – 20%	BS (Boten Sarujuk)

Kanthi cara matematis saged dipuntedahaken kanthi rumus ingkang sami kaliyan :

$$\text{Presentase tingkat pambiji} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh dari penelitian}}{\Sigma \text{skor yang ideal seluruh item}} \times 100\%$$

## **BAB IV**

### **ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGANIPUN**

#### **A. Asiling Panaliten**

##### **1. Tahap Damel *Media***

Anggenipun damel *media* pasinaon punika kedah nggatosaken *tahap-tahap* ingkang sampun dipuntemtokaken. Tahap-tahap punika dipunlampahi kanthi urutan wiwit saking (1) *tahap* nganalisis, (2) tahap *perancangan media*, (3) *tahap pengembangan media*, (4) *tahap validasi saha ujicoba media*, saha (5) *tahap evaluasi media saha produk akhir media*.

Tahap nganalisis punika tahap analisis kurikulum saha ningali kawontenanipun siswa SMP N 6 Magelang. Tahap punika dipunlampahi kangge nganalisis kabetahan tumrap pangrembakanipun produk *media* pasinaon. Tahap *perancangan media* inggih punika nemtokaken wosipun produk *media* pasinaon ingkang badhe dipundamel kanthi pados referensi ingkang gayut kaliyan materi maos geguritan. Materi dipunlebetaken wonten desain media ingkang awujud *flowchart* lajeng dipundadosaken naskah media pasinaon maos geguritan. Kanthi *flowchart* saha naskah media punika pangripta saged nggambaraken kados pundi urutanipun media pasinaon ingkang badhe dipundamel. Tahap *pengembangan media* punika dipunwiwiti kanthi ngolah materi ingkang sampun awujud naskah media pasinaon dipulebetaken wonten aplikasi program Adobe Flash CS3 Professional. Wonten ing tahap punika ugi dipundamel animasi ingkang ndayani media punika kangge narik kawigatosanipun siswa. Salajengipun badhe kaasilaken produk media pasinaon maos geguritan mawi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional.

*Tahap validasi saha ujicoba media* dipunlampahi kangge mangertosi *kualitas media* pasinaon ingkang dipundamel. *Tahap validasi* punika mbetahaken dosen ahli materi saha dosen ahli *media*, wondene *ujicoba media* menika mbetahaken guru basa Jawi saha siswa kelas VII. *Ujicoba media* pasinaon maos geguritan punika dipunlampahi wonten ing SMP N 6 Magelang. *Tahap evaluasi* inggih punika nindakaken revisi adhedhasar saking validasi saha ujicoba satemah ngasilaken *produk akhir media interaktif* ingkang sae. Pramila media pasinaon maos geguritan punika saged dipunginakaken wonten pasinaon ing kelas.

## **2. Asiling Validasi Media dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media**

*Media* interaktif pasinaon maos geguritan saderengipun dipunujicoba punika kedah dipunvalidasi dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. Dosen ahli materi saha dosen ahli *media* maringi validasi tumrap *kualitas media* saking perangan-perangan ingkang sampun dipuntemtokaken. Wondene asiling validasi saking dosen ahli materi saha dosen ahli *media* saged dipunpirsani wonten andharan kados mekaten.

### **a. Validasi Dosen Ahli Materi**

Validasi dosen ahli materi tumrap *media* pasinaon ingkang dipundamel punika kangge maringi biji saha pamrayogi ingkang sae kanthi lisan saha kaserat babagan materi ingkang dipunandharaken wonten ing *media* pasinaon. Validasi punika dipunlampahi kanthi cara nyaosaken *media* ingkang sampun dipundamel saperlu dipunpirsani sarta nyaosaken lembar validasi *media* pasinaon dhateng dosen ahli materi. Salajengipun, pamrayogi saking dosen ahli materi menika

dipundadosaken dhasar kangge ndandosi utawi revisi supados saged ngasilaken *media* pasinaon interaktif ingkang sae.

Validasi dening dosen ahli materi punika wonten kalih tahap. Validasi *kualitas media* dening ahli materi wonten kalih perangan, inggih punika perangan pamulangan ingkang kaperang dados 9 *indikator* saha perangan isi ingkang kaperang dados 8 *indikator*. Dosen ingkang dados validator materi *media* pasinaon interaktif maos geguritan inggih punika Sri Harti Widyastuti, M.Hum. *Media* ingkang dipuncaosaken dhateng dosen ahli materi punika arupi layout *media* pasinaon.

Proses validasi dosen ahli materi dipunlampahi kanthi mirsani saha nliti andharanipun materi sarta tata panyeratipun teks, background teks, *video* tuladha maos geguritan, saha pamilihing tembung-tembung ingkang wonten ing salebeting materi *media* pasinaon punika. Validasi punika dipunambali dumugi *media* pasinaon ingkang dipundamel punika dipunsarujuki sampun layak ujicoba tumrap siswa kelas VII. Wondene tahap validasi *kualitas media* dening dosen ahli materi saged dipunpirsani wonten ing andharan punika.

#### **1) Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi Perangan Pamulangan**

Validasi *kualitas media* perangan pamulangan wonten 9 *indikator*. *Indikator-indikator* punika ing antawisipun: *indikator kualitas* anggenipun maringi motivasi siswa, jumbuhipun *indikator* kaliyan kompetensi dasar, jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar, leresipun materi, cethanipun andharan materi, cekap anggenipun maringi gladhen, leresipun soal kaliyan *indikator*, leres

anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan, sarta cetha anggenipun migunakaken *media*.

Validasi dening dosen ahli materi tumrap *kualitas media* perangan pamulangan punika kaperang dados kalih tahap. Inggi punika tahap I kaliyan tahap II. Wondene asiling validasi *kualitas media* perangan pamulangan dening dosen ahli materi tahap I saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap punika.

**Tabel 13. Asiling Validasi *Kualitas Media* tahap I dening Dosen Ahli Materi Perangan Pamulangan**

No.	<i>Indikator</i>	Tahap I	
		Biji	Kategori
1.	<i>Kualitas</i> anggenipun maringi motivasi siswa	3	Cekap
2.	Jumbuhipun <i>indikator</i> kaliyan Kompetensi Dasar	4	Sae
3.	Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar	4	Sae
4.	Leresipun materi	3	Cekap
5.	Cethanipun andharan materi	3	Cekap
6.	Cekap anggenipun maringi gladhen	3	Cekap
7.	Leresipun soal kaliyan <i>indikator</i>	4	Sae
8.	Leres anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan	3	Cekap
9.	Cetha anggenipun migunakaken <i>media</i>	4	Sae
<b>Rata-rata prosentase biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli materi</b>		<b>Tahap I 69% (Sae)</b>	

Adhedhasar tabel 13, saged dipunmangertosi *prosentase* biji *kualitas* materi *media* pasinaon dening dosen ahli materi tahap I 69% ingkang kagolong kategori sae. Validasi punika saged kalebet wonten kategori sae amargi materi ingkang wonten salebeting *media* punika sampun cekap saha sampun trep kaliyan kabetahan tumrap pasinaon maos geguritan. Namung wonten sekedhik ewah-ewahan ingkang kedah dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi. Pamrayogi kala wau gayut kaliyan tata panyeratipun teks kedahipun langkung tumata lan ukuranipun ugi kedah dipun agengaken supados langkung cetha. *Video* tuladha maos geguritan ingkang wiwitan dipunparagakaken kaliyan siswa SMP taksih



kirang trep pramila kedah dipungantos *Video* tuladha maos geguritan ingkang langkung trep supados siswa punika langkung saged nuladha kanthi saestu. Background teks ingkang wiwitanipun pethak kedah kagantos warni sanesipun ingkang langkung saged narik kawigatosanipun siswa. Sarta pamilihing tembung dipungatosaken malih tuladhanipun *mboten* ingkang kedahipun *boten*.

Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, lajeng dipunlampahi validasi *kualitas media* tahap II. Wondene asiling validasi *kualitas media* perangan pamulangan dening dosen ahli materi tahap II saged dipunpirsani wonten ing tabel ngandhap punika.

**Tabel 14. Asiling Validasi *Kualitas Media* Tahap II dening Dosen Ahli Materi Perangan Pamulangan**

No.	<i>Indikator</i>	Tahap II	
		Biji	Kategori
1.	<i>Kualitas</i> anggenipun maringi motivasi siswa	3	Cekap
2.	Jumbuhipun <i>indikator</i> kaliyan Kompetensi Dasar	4	Sae
3.	Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar	4	Sae
4.	Leresipun materi	3	Cekap
5.	Cethanipun andharan materi	4	Sae
6.	Cekap anggenipun maringi gladhen	4	Sae
7.	Leresipun soal kaliyan <i>indikator</i>	4	Sae
8.	Leres anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan	3	Cekap
9.	Cetha anggenipun migunakaken <i>media</i>	4	Sae
<b>Rata-rata <i>prosentase biji kualitas media</i> dening dosen ahli materi</b>		<b>Tahap II 73% (Sae)</b>	

Adhedhasar tabel 14 ing nginggil saged dipunmangertosi bilih biji *kualitas* materi *media* pasinaon dening dosen ahli materi wonten validasi tahap II pikantuk *prosentase* 73%, ingkang kagolong kategori sae . Ningali saking biji validasi tahap I sarta tahap II punika wonten mindhakistanipun. Mindhakistanipun biji punika katiti saking *media* ingkang dipundamel sampun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen

ahli materi. Wondene andharan biji *kualitas media* pasinaon perangan pamulangan dening dosen ahli materi inggih punika.

a) *Kualitas* anggenipun maringi motivasi siswa

*Kualitas media* anggenipun maringi motivasi siswa wonten validasi tahap I pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten validasi tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap ugi. *Media* punika dipundamel jumbuh kaliyan karakteristik siswa kelas VII SMP. Anggenipun ngginakaken ugi gampil, amargi wonten ing salebeting *media* sampun wonten pitedah panganggenipun *media*. Materinipun dipundamel mawi slide-slide ingkang wonten saben slide-ipun wonten dubbing swanten lan tembang iringan satemah siswa langkung saged sinau kanthi sekeca sinambi mirengaken lagu-lagu dolanan.

b) Jumbuhipun *indikator* kaliyan Kompetensi Dasar

Jumbuhipun *indikator* kaliyan Kompetensi Dasar wonten validasi tahap I saha tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. *Indikator* ingkang dipunandharaken wonten *media* punika sampun dipunjumbuhaken kaliyan Kompetensi Dasar “Memahami (geguritan)”. *Indikator* ingkang dipunjumbuhaken inggih punika siswa kedah saged maos geguritan kanthi lafal, intonasi lan wirama ingkang leres, sarta saged ngandharaken wosing geguritan kasebut. Jumbuhipun materi kaliyan *indikator* punika saged dipunpirsani wonten ing RPP ( Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) saha naskah *media* pasinaon maos geguritan (saged dipunpirsani wonten lampiran).

c) Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar

Dosen Ahli Materi maringi biji *media* saking jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar wonten validasi tahap I paring biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten validasi tahap II ugi maringi biji ingkang kagolong kategori sae. Materi maos geguritan wonten *media* punika sampun dipunjumbuhaken kaliyan Kompetensi Dasar “Memahami (geguritan)”. Jumbuhipun materi maos geguritan kaliyan Kompetensi Dasar punika saged katingal saking wonten salebeting *media* punika materinipun sampun cekap. Wonten pangetosan geguritan ingkang mumpangat sanget kangge mangertosi pangertosan geguritan ingkang leres. Salajengipun wonten jinisipun geguritan ingkang mumpangat ugi kangge mangertosi jinisipun geguritan ingkang leres. Sarta paugeran maos geguritan ingkang nedahaken caranipun maos geguritan ingkang leres mawi paugeran ingkang trep. Tuladha maos geguritan ugi kaparagakaken kanti paraga ingkang sampun nguwaosi materi geguritanipun lan sampun mawi ekspresi ingkang sae. Lan ugi glosarium kangge mangertosi tetembungan ingkang awrat dipunmangertosi dening siswa, satemah kanthi menika siswa saged mangertosi wosipun *media* kanthi gampil. Awit saking punika siswa saged nyinau maos geguritan kanthi remen lan gampil.

d) Leresipun materi

Leresipun materi wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I angsal biji saking dosen ahli *media* ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap II ugi angsal biji

ingkang kagolong kategori cekap. Punika nedahaken bilih materi wonten ing *media* punika sampun leres tumrapipun pasinaon maos geguritan kelas VII

e) Cethanipun andharan materi

Cethanipun andharan materi wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I pikantuk biji saking dosen ahli *media* ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih materi ingkang kaandharaken wonten ing salebeting *media* punika sampun cetha. Katingal saking materi punika kaandharaken kanthi jangkep lan ugi dipunparingi *penjabaran* supados siswa punika saged mangertosi materi punika kanthi langkung cepet.

f) Cekap anggenipun maringi gladhen

Pambijining *kualitas media* tahap I dening dosen ahli materi dhumateng cekap anggenipun maringi gladhen pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* tahap II dening dosen ahli materi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih *media* punika dipuraos cekap anggenipun maringi gladhen dhumateng para siswa. Kanthi ngginakaken *media* punika siswa saged gladhen kanthi sekeca amargi saged dipunginakaken kanthi mandhiri miturut kaprigelanipun piyambak-piyambak.

g) Leresipun soal kaliyan *indikator*

Pambijining *kualitas media* tahap I lan tahap II dening dosen ahli materi perangan pamulangan wonten ing leresipun soal kaliyan *indikator* pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih soal ingkang wonten ing

gladhen salebeting media punika sampun jumbuh kaliyan *indikator* ingkang dipunkajengaken. Satemah *media* punika dipunajab saged ningkataken kaprigelanipun siswa wonten ing gladhen jumbuh kaliyan *indikator* ingkang dipunkajengaken.

h) Leres anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan

Leres anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap I saha tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih panganggening basa saha ejaan ingkang wonten ing salebeting *media* punika sampun leres lan trep tumrapipun *media* pasinaon ingkang sae.

i) Cetha anggenipun migunakaken *media*.

Cetha anggenipun migunakaken *media* wonten ing pambijing *kualitas media* tahap I dening dosen ahli materi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* tahap II dening dosen ahli materi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punika nedahaken bilih anggenipun badhe migunakaken *media* punika gampil sanget. Amargi sampun wonten pitedah panganggenipun *media* ingkang sae sanget anggenipun ngandharaken panganggening *media*, satemah siswa ing samangke saged migunakaken *media* punika kanthi rancak lan gancar.

Sedaya biji *kualitas media* wonten ing perangan pamulangan dening dosen ahli materi ingkang dipunlampahi mawi validasi tahap I saha tahap II wonten mindhkipun. Validasi tahap I rata-rata *prosentase* biji pikantuk 69%, ingkang

kagolong kategori sae. Wonten validasi I dosen ahli materi medharaken bilih *media* punika layak dipun-ujicoba nanging dipundandosi rumiyin jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi amargi taksih wonten ingkang kirang babagan *indikator* leresipun materi, leres anggenipun ngginakaken basa kaliyan ejaan. Pangripta ndandosi utawi revisi *media* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi.

Validasi tahap II tumrap sedaya *indikator* pikantuk *prosentase* 73%. *Prosentase* kasebut kagolong wonten kategori sae ugi. Wonten validasi tahap II punika dosen ahli materi sampun maringi pasarujukan bilih *media* punika sampun layak dipun-ujicoba kanthi boten wonten revisi. Bab punika nedahaken sedaya perangan biji *kualitas media* sampun kagolong wonten *kriteria media* ingkang sae. Materi ingkang wonten ing salebeting *media* punika saged dipun-ujicoba.

## **2) Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi Perangan Isi**

Validasi *kualitas media* perangan isi wonten 8 *indikator*. *Indikator-indikator* punika ing antawisipun : cekapipun bobot materi kangge nggayuh ancasipun pasinaon, cetha anggenipun ngandharaken materi, sistematika andharan materi, jumbuhipun tuladha kaliyan materi, anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi, gambar-gambaripun dados panjurung materi, rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar, rumusan soal jumbuh kaliyan *indikator*, sarta sisahipun soal sampun jumbuh kaliyan ancasipun kompetensi ingkang dipunkajengaken.

Validasi dening ahli materi tumrap *kualitas media* perangan isi kaperang dados kalih tahap inggih punika tahap I kaliyan tahap II. Asiling validasi *kualitas media* perangan Isi dening dosen ahli materi tahap I saged dipunpirsani wonten ing tabel ngandhap punika.

**Tabel 15: Asiling Validasi *Kualitas Media* dening Dosen Ahli Materi Tahap I Perangan Isi**

No.	<i>Indikator</i>	Tahap I	
		Biji	Kategori
1.	Cekapipun bobot materi kangge nggayuh ancasipun pasinaon	3	Cekap
2.	Cetha anggenipun ngandharaken materi	3	Cekap
3.	Sistematika andharan materi	3	Cekap
4.	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi	3	Cekap
5.	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi	3	Cekap
6.	Gambar-gambaripun dados panjurung materi	4	Sae
7.	Rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar	4	Sae
8.	Rumusan soal jumbuh kaliyan <i>indikator</i>	4	Sae
9.	Sisahipun soal sampun jumbuh kaliyan ancasipun kompetensi ingkang dipunkajengaken	3	Cekap
<b>Rata-rata <i>prosentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli materi</b>		<b>Tahap I 67% (Sae)</b>	

Adhedhasar tabel 15, saged dipunmangertosi *prosentase* biji *kualitas* materi *media* pasinaon dening dosen ahli materi tahap I perangan isi pikantuk 67% ingkang kagolong kategori sae. Validasi punika saged kalebet wonten kategori sae amargi wosipun *media* punika sampun leres ananging taksih wonten sekedhik ingkang kedah dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi.

Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, lajeng dipunlampahi validasi *kualitas media* perangan isi tahap II. Wondene asiling validasi *kualitas media* perangan isi dening dosen ahli materi tahap II saged dipunpirsani wonten ing tabel ngandhap punika.

**Tabel 16: Asiling Validasi *Kualitas Media* dening Dosen Ahli Materi Tahap II Perangan Isi**

No.	<i>Indikator</i>	Tahap II	
		Biji	Kategori
1.	Cekapipun bobot materi kangge nggayuh ancasipun pasinaon	4	Sae
2.	Cetha anggenipun ngandharaken materi	4	Sae
3.	Sistematika andharan materi	4	Sae
4.	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi	4	Sae
5.	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi	3	Cekap
6.	Gambar-gambaripun dados panjurung materi	4	Sae
7.	Rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar	4	Sae
8.	Rumusan soal jumbuh kaliyan <i>indikator</i>	4	Sae
9.	Sisahipun soal sampun jumbuh kaliyan ancasipun kompetensi ingkang dipunkajengaken	3	Cekap
<b>Rata-rata <i>prosentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli materi</b>		<b>Tahap II 76% (Sae)</b>	

Adhedhasar tabel 16, saged dipunmangertosi biji *kualitas media* pasinaon perangan Isi dening dosen ahli materi wonten validasi tahap II pikantuk *prosentase* 76%. *Prosentase* punika kagolong wonten kategori sae. Ningali saking biji validasi tahap I sarta tahap II punika wonten mindhakistan. Mindhakistan biji punika saged katiti saking *media* ingkang dipundamel punika sampun dipundadosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi. Wondene andharan biji *kualitas media* pasinaon perangan Isi dening dosen ahli materi inggih punika.

a) Cekapipun bobot materi kangge nggayuh ancasipun pasinaon

Cekapipun bobot materi kangge nggayuh ancasipun pasinaon wonten validasi tahap I dening dosen ahli materi pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten ing validasi tahap II dening dosen ahli materi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih materi wonten ing



*media* punika sampun trep anggenipun paring pangertosan. Satemah dipunajab ancasipun pasinaon punika saged kagayuh kanthi migunakaken *media* punika.

b) Cetha anggenipun ngandharaken materi

Cethanipun anggenipun ngandharaken materi wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap I punika pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih materi wonten ing salebeting *media* punika sampun kaandharaken kanthi cetha satemah gampil dipunmangertosi dening pangangge *media*.

c) Sistematika andharan materi

Validasi *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap I peranan Isi wonten ing sistematika andharan materi pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* tahap II dening dosen ahli materi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken andharan materi wonten ing *media* punika sampun kasusun kanthi *sistematis*. Materi ingkang kaandharaken punika sampun tumata kanthi sae satemah gampil anggenipun dipunsinaoni.

d) Jumbuhipun tuladha kaliyan materi

Jumbuhipun tuladha kaliyan materi wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap I pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap

II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih tuladha ingkang wonten ing salebeting *media* punika sampun jumbuh kaliyan materi ingkang dipunandharaken.

e) Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi

Validasi *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap I babagan anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap ugi. Punika nedahaken bilih basa ingkang kaginakaken wonten ing *media* punika cekap saged dipunmangertosi kaliyan siswa. Satemah siswa saged mangertosi wosing *media* maos geguritan punika.

f) Gambar-gambaripun dados panjurung materi

Gambar-gambaripun dados panjurung materi wonten ing pambijing *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap I saha tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih gambar-gambar saha *animasi* ingkang wonten ing salebeting *media* punika sampun jumbuh kaliyan materinipun. Punika saged ndudut kawigatosanipun siswa anggenipun badhe sinau mawi *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika.

g) Rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar

Rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap I pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen

ahli materi tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punika nedahaken bilih soal ingkang mapan wonten ing gladhen punika sampun jumbuh kaliyan kompetensi dasar. Satemah trep dipunginakaken kangge pasinaon maos geguritan ing kelas.

h) Rumusan soal jumbuh kaliyan *indikator*

Rumusan soal jumbuh kaliyan *indikator* wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I dening dosen ahli materi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli materi tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punika nedahaken bilih soal gladhen wonten ing *media* punika sampun jumbuh kaliyan *indikator* ingkang dipunkajengaken. Pramila *media* punika sampun trep dipunginakaken kangge pasinaon maos geguritan wonten ing kelas.

i) Sisahipun soal sampun jumbuh kaliyan ancasipun kompetensi ingkang dipunkajengaken

Sisahipun soal sampun jumbuh kaliyan ancasipun kompetensi ingkang dipunkajengaken wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I saha II dening dosen ahli materi pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Punika nedahaken bilih soal wonten ing salebeting gladhen punika sampun jumbuh kaliyan ancasipun pasinaon. Satemah *media* punika saged dipunginakaken supados ancasipun pasinaon saged kalampahan kanthi sae.

Adhedhasar kalih tahap validasi ing nginggil, wonten validasi tahap I ingkang dipunpirsani saking peranan pamulangan sarta peranan isi sedayanipun

pikantuk *prosentase* 68%. Asiling *prosentase media* pasinaon sedayanipun kagolong kategori sae. *Media* pasinaon maos geguritan punika layak dipun-ujicoba kanthi ndandosi *media* jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi.

*Prosentase* biji *kualitas media* wonten validasi tahap II dipunpirsani saking perangan pamulangan saha perangan isi mindhak dados 74% . *Prosentase* kasebut nedahaken bilih *media* pasinaon punika kagolong wonten kategori sae. Tegesipun *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika layak dipun-ujicoba kanthi boten wonten revisi. Wondene biji validasi *kualitas media* tahap I saha tahap II dening dosen ahli materi saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap punika

**Tabel 17: Asiling mindhakupun validasi *kualitas media* tahap I saha tahap II dening Dosen Ahli Materi**

No.	Perangan	Tahap I	Tahap II
<b>A.</b>	<b>Biji perangan pamulangan</b>		
1.	<i>Kualitas</i> anggenipun maringi motivasi siswa	3	3
2.	Jumbuhipun <i>indikator</i> kaliyan kompetensi Dasar	4	4
3.	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi Dasar	4	4
4.	Leresipun materi	3	3
5.	Cethanipun andharan materi	3	4
6.	Cekap anggenipun maringi gladhen	3	4
7.	Leresipun soal kaliyan <i>indikator</i>	4	4
8.	Leres anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan	3	3
9.	Cetha anggenipun migunakaken <i>media</i>	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>31</b>	<b>33</b>
<b><i>Prosentase</i></b>		<b>69%</b>	<b>73%</b>
<b>B.</b>	<b>Biji perangan Isi</b>		
1.	Cekapipun bobot materi kangge nggayuh ancasipun pasinaon	3	4
2.	Cetha anggenipun ngandharaken materi	3	4
3.	Sistematika andharan materi	3	4
4.	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi	3	4
5.	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi	3	3
6.	Gambar-gambaripun dados panjurung materi	4	4
7.	Rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar	4	4

<b>Tabel salajengipun</b>			
8.	Rumusan soal jumbuh kaliyan <i>indikator</i>	4	4
9.	Sisahipun soal sampun jumbuh kaliyan ancasipun kompetensi ingkang dipunkajengaken	3	3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>34</b>
<b>Prosentase</b>		<b>67%</b>	<b>76%</b>

Adhedhasar tabel 17 saged dipunmangertosi bilih ing antawisipun pambijining kualitas media dening dosen ahli materi tahap I saha tahap II punika wonten mindhakupun satemah pikantuk biji rata-rata 71% ingkang kagolong kategori “Sae”. Mindhakupun biji punika saged katiti saking *media* ingkang dipundamel punika sampun dipundadosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi satemah sampun kagolong *kriteria* media ingkang sae.

#### **b. Validasi Dosen Ahli Media**

Validasi dosen ahli *media* tumrap *kualitas media* pasinaon ingkang dipundamel punika kangge maringi biji saha pamrayogi ingkang sae kanthi lisan saha kaserat babagan sedaya *kualitas* tampilan *media* ingkang sampun dipundamel. Validasi punika dipunlampahi kanthi cara nyaosaken *media* arupi CD (Compact Disk) saperlu dipunirsani sarta nyaosaken lembar validasi *media* pasinaon dening ahli *media*. Salajengipun pamrayogi-pamrayogi saking dosen ahli *media* punika ugi dipundadosaken dhasar kangge ndadosi utawi revisi satemah saged mindhakaken *kualitasipun media* kasebut.

Validasi dening dosen ahli *media* punika ugi wonten kalih tahap. Biji *kualitas* dening ahli *media* kaperang dados 10 *indikator* ingkang kalebet peranan tampilan saha 9 *indikator* wonten peranan pemograman. Dosen ingkang dados validator *media* pasinaon interaktif maos geguritan inggih punika Dr. Suwardi.

*Media* ingkang dipuncaosaken dhumateng dosen ahli *media* punika arupi sedaya tampilan *media* pasinaon.

Proses validasi dosen ahli *media* punika dipulampahi kanthi mirsani saha nliti sedaya tampilan *media* wiwit saking tampilan ingkang wiwitan dumugi pungkasan wonten ing *media* pasinaon. Validasi dosen ahli *media* punika dipunambali dumugi *media* pasinaon ingkang dipundamel punika dipunsarujuki sampun layak dipun-ujicoba dhumateng siswa kelas VII. Wondene tahap validasi *kualitas media* dening dosen ahli *media* saged dipunpirsani wonten ing ngandhap punika.

#### **1) Validasi *Kualitas Media* dening Dosen Ahli *Media* Perangan Tampilan**

Validasi *kualitas media* perangan tampilan punika wonten 10 *indikator*. *Indikator-indikator* punika ing antawisipun: cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program, kawaosipun teks utawi seratan, leresipun anggenipun milah lan kompilasi warni, konsistensi anggenipun mapanaken *tombol*, *kualitas* tampilan gambaripun, anggenipun nedahaken *animasi*, panjurung musik ingkang ngiringi, tampilan layaripun, cethanipun swanten, sarta leresipun anggenipun ngginakaken basa.

Validasi dening dosen ahli *media* tumrap *kualitas media* perangan tampilan punika kaperang dados kalih tahap ugi. Inggih punika tahap I kaliyan tahap II. Wondene asiling validasi *kualitas media* perangan tampilan dening dosen ahli *media* tahap I saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap punika.

**Tabel 18: Asiling Validasi *Kualitas Media* dening Dosen Ahli *Media* Tahap I Perangan Tampilan**

No.	<i>Indikator</i>	Tahap I	
		Biji	Kategori
1.	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program	4	Sae
2.	Kawaosipun teks utawi seratan	4	Sae
3.	Leresipun anggenipun milah lan kompilasi warni	4	Sae
4.	Konsistensi anggenipun mapanaken <i>tombol</i>	4	Sae
5.	<i>Kualitas</i> tampilan gambaripun	4	Sae
6.	Anggenipun nedahaken <i>animasi</i>	3	Cekap
7.	Panjurung musik ingkang ngiringi	4	Sae
8.	Tampilan layaripun	3	Cekap
9.	Cethanipun swanten	4	Sae
10.	Leresipun anggenipun ngginakaken basa	4	Sae
<b>Rata-rata <i>prosentase biji kualitas media</i> dening dosen ahli <i>media</i></b>		<b>Tahap I 76% (Sae)</b>	

Adhedhasar tabel 18, saged dipunmangertosi *prosentase biji kualitas media* pasinaon dening dosen ahli *media* tahap I 76% ingkang kagolong kategori sae. Validasi punika saged kalebet wonten kategori sae amargi tampilan ingkang wonten ing salebeting *media* punika sampun sae miturut dosen ahli *media*. *Animasi*, gambar, teks saha musik ingkang dados iringan dipunraos sampun sae lan ugi sampun tumata tumrap pasinaon maos geguritan. Namung wonten sekedhik ewah-ewahan ingkang kedah dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media*. Pamrayogi kala wau gayut kaliyan pitakenan ingkang wonten ing salebeting *media*. Pitakenan punika miturut dosen ahli *media* wonten ingkang kirang apresiatif. Salajengipun kedah dipundandosi soal-soal ingkang kirang apresiatif punika. Sasanesipun babagan ejaan ingkang taksih wonten kakirangan pramila kedahipun dipundandosi supados trep kaliyan ejaan ingkang leres. Sarta babagan materi paugeran maos geguritan kedahipun dipunsukani tambahan arupi

pambijining tiyang maos geguritan miturut lomba maos geguritan wonten ing Dies Natalies UNY.

Sasampunipun *media* dipundadosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli *media*, lajeng dipunlampahi validasi *kualitas media* tahap II. Wondene asiling validasi *kualitas media* peranan tampilan dening dosen ahli *media* tahap II saged dipunpirsani wonten ing tabel ngandhap punika.

**Tabel 19: Asiling Validasi *Kualitas Media* dening Dosen Ahli *Media* Tahap II Perangan Tampilan**

No.	<i>Indikator</i>	Tahap II	
		Biji	Kategori
1.	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program	4	Sae
2.	Kawaosipun teks utawi seratan	5	Sae Sanget
3.	Leresipun anggenipun milah lan kompilasi warni	4	Sae
4.	Konsistensi anggenipun mapanaken <i>tombol</i>	4	Sae
5.	<i>Kualitas</i> tampilan gambaripun	5	Sae Sanget
6.	Anggenipun nedahaken <i>animasi</i>	4	Sae
7.	Panjurung musik ingkang ngiringi	4	Sae
8.	Tampilan layaripun	4	Sae
9.	Cethanipun swanten	4	Sae
10.	Leresipun anggenipun ngginakaken basa	4	Sae
<b>Rata-rata prosentase biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli <i>media</i></b>		<b>Tahap II 84% (Sae Sanget)</b>	

Adhedhasar tabel 19 ing nginggil saged dipunmangertosi bilih biji *kualitas media* pasinaon dening dosen ahli *media* wonten validasi tahap II pikantuk *prosentase* 84%, ingkang kagolong kategori sae sanget. Ningali saking biji validasi tahap I sarta tahap II punika wonten mindhakipun. Mindhakipun biji punika katiti saking *media* ingkang dipundamel sampun dipundadosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli *media*. Wondene andharan biji *kualitas media* pasinaon peranan tampilan dening dosen ahli *media* inggih punika.



a) Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program

Validasi dening dosen ahli *media* tahap I perangan tampilan wonten cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing validasi dening ahli *media* tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punika nedahaken bilih pitedah wonten ing *media* punika sampun sae. Sampun saged nedahaken panganggenipun *media* kanthi cetha lan saged dados panuntun para siswa anggenipun migunakaken *media* punika.

b) Kawaosipun teks utawi seratan

Kawaosipun teks utawi seratan wonten ing pambijjing *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap I pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae sanget. Punika nedahaken bilih teks wonten ing *media* pasinaon maos geguritan punika sampun saged kawaos kanthi cetha. Satemah materi ingkang kaandharaken mawi teks ugi saged dipunmangertosi kanthi sae.

c) Leresipun anggenipun milah lan kompilasi warni

Leresipun anggenipun milah lan kompilasi warni wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap I pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punika

nedahaken bilih pamilihing warni wonten ing *media* punika sampun sae lan dados panjurung narik kawigatosan pangangenipun.

d) Konsistensi anggenipun mapanaken *tombol*

Konsistensi anggenipun mapanaken *tombol* wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap I saha tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih *tombol* ingkang wonten ing salebeting *media* pasinaon punika sampun tumata kanthi sae miturut panggenanipun piyambak-piyambak. Satemah bilih badhe migunakaken *tombol* punika saged gampil amargi sampun manggen wonten papan ingkang trep.

e) *Kualitas* tampilan gambaripun

*Kualitas* tampilan gambar wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap I pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae sanget. Punika nedahaken bilih *kualitas* gambar wonten ing salebeting *media* punika sampun sae. Satemah saged dados panjurung narik kawigatosanipun siswa kangge sinau maos geguritan.

f) Anggenipun nedahaken *animasi*

Anggenipun nedahaken *animasi* wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap I pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih *animasi* wonten ing salebeting *media* pasinaon punika sampun cekap katingalaken.

Salajengipun sasampunipun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media animasi* wonten ing *media* pasinaon punika sampun dipuntedahaken kanthi cetha.

g) Panjurung musik ingkang ngiringi

Panjurung musik ingkang ngiringi wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap I saha tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih musik panjurung ingkang arupi lagu dolanan bocah punika sampun saged narik kawigatosanipun siswa. Pramila saged dipunandharaken bilih musik panjurung wonten ing *media* pasinaon punika sampun trep kaliyan kabetahanipun siswa.

h) Tampilan layaripun

Tampilan layar wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* tahap II dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih tampilanipun layar sedayanipun wonten ing *media* punika sampun sae lan sampun trep. Satemah tampilan *media* pasinaon punika sampun jumbuh bilih dipunginakaken wonten ing materi maos geguritan.

i) Cethanipun swanten

Cethanipun swanten wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap I saha tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih swanten ingkang wonten ing *media* punika sampun katingal cetha.

Amargi musik panjurung wonten ing *media* punika saged dipunpejahi, dadosipun swanten *medianipun* saged kapirengaken kanthi cetha. Pramila ing pangajab para siswa saged sinau kanthi langkung sae migunakaken *media* punika.

j) Leresipun anggenipun ngginakaken basa

Leresipun anggenipun migunakaken basa wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap I pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punika nedahaken bilih basa ingkang kaginakaken wonten ing salebeting *media* pasinaon punika sampun leres. Tegesipun basa ingkang kaginakaken sampun trep kaliyan basa bakunipun basa Jawi. Satemah sampun maringi tuladha basa ingkang trep tumrapipun para siswa.

Sedaya biji *kualitas media* wonten ing perangan tampilan dening dosen ahli *media* ingkang dipunlampahi mawi validasi tahap I saha tahap II wonten mindhakupun. Validasi tahap I rata-rata *prosentase* biji pikantuk 76%, ingkang kagolong kategori sae. Wonten validasi I dosen ahli *media* medharaken bilih *media* punika layak dipun-ujicoba nanging dipundandosi rumiyin jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media* amargi taksih wonten ingkang kirang babagan tampilan soal saha ejaan. Pangripta ndandosi utawi revisi *media* jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli *media*.

Validasi tahap II tumrap sedaya *indikator* pikantuk *prosentase* 84%. *Prosentase* kasebut kagolong wonten kategori sae sanget. Wonten validasi tahap II punika dosen ahli *media* sampun maringi pasarujukan bilih *media* punika sampun

layak dipun-ujicoba kanthi boten wonten revisi. Bab punika nedahaken sedaya perangan biji *kualitas media* sampun kagolong wonten *kriteria media* ingkang sae. Materi ingkang wonten ing salebeting *media* punika saged dipun-ujicoba.

## 2) Validasi *Kualitas Media* dening Dosen Ahli *Media Perangan Pemrograman*

Validasi *kualitas media* perangan pemrograman wonten 9 indikator. Indikator-indikator punika ing antawisipun : cethanipun navigasi, konsisten anggenipun migunakaken *tombol*, cethanipun pitedah, gampil anggenipun migunakaken *media*, efisien anggenipun migunakaken utawi milih layer, efisiensi teks, responipun tumrap peserta didik, cepetipun program, sarta *media* saged narik kawigatosan.

Validasi dening ahli *media* tumrap *kualitas media* perangan pemrograman ugi kaperang dados kalih tahap inggih punika tahap I kaliyan tahap II. Asiling validasi *kualitas media* perangan pemrograman dening dosen ahli *media* tahap I saged dipunpirsani wonten ing tabel ngandhap punika.

**Tabel 20: Asiling Validasi *Kualitas Media* dening Dosen Ahli *Media* Tahap I Perangan Pemrograman**

No.	<i>Indikator</i>	Tahap I	
		Biji	Kategori
1.	Cethanipun navigasi	4	Sae
2.	Konsisten anggenipun migunakaken <i>tombol</i>	4	Sae
3.	Cethanipun pitedah	4	Sae
4.	Gampil anggenipun migunakaken <i>media</i>	3	Cekap
5.	Efisien anggenipun migunakaken utawi milih layer	3	Cekap
6.	Efisiensi teks	4	Sae
7.	Responipun tumrap peserta didik	4	Sae
8.	Cepetipun program	4	Sae
9.	<i>Media</i> saged narik kawigatosan	4	Sae
<b>Rata-rata prosentase biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli <i>media</i></b>		<b>Tahap I 76% (Sae)</b>	

Adhedhasar tabel 20, saged dipunmangertosi *prosentase* biji *kualitas media* pasinaon dening dosen ahli materi tahap I peranan pemrograman pikantuk 75% ingkang kagolong kategori sae. Validasi punika saged kalebet wonten kategori sae amargi program ingkang wonten ing salebeting *media* punika sampun trep lan ugi sampun narik kawigatosanipun siswa. Program *media* punika ugi sampun lumampah kanthi lancar ananging taksih wonten sekedhik ingkang kedah dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media*.

Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli *media*, lajeng dipunlampahi validasi *kualitas media* peranan pemrograman tahap II. Wondene asiling validasi *kualitas media* peranan pemrograman dening dosen ahli *media* tahap II saged dipunpirsani wonten ing tabel ngandhap punika.

**Tabel 21: Asiling Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media Tahap II Perangan Pemrograman**

No.	Indikator	Tahap II	
		Biji	Kategori
1.	Cethanipun navigasi	4	Sae
2.	Konsisten anggenipun migunakaken <i>tombol</i>	4	Sae
3.	Cethanipun pitedah	4	Sae
4.	Gampil anggenipun migunakaken <i>media</i>	5	Sae Sanget
5.	Efisien anggenipun migunakaken utawi milih layer	4	Sae
6.	Efisiensi teks	4	Sae
7.	Responipun tumrap peserta didik	4	Sae
8.	Cepetipun program	5	Sae Sanget
9.	<i>Media</i> saged narik kawigatosan	4	Sae
<b>Rata-rata <i>prosentase</i> biji <i>kualitas media</i> dening dosen ahli <i>media</i></b>		<b>Tahap II 84% (Sae Sanget)</b>	

Adhedhasar tabel 21, saged dipunmangertosi biji *kualitas media* pasinaon peranan pemrograman dening dosen ahli *media* wonten validasi tahap II pikantuk *prosentase* 84%. *Prosentase* punika kagolong wonten kategori sae sanget. Ningali saking biji validasi tahap I sarta tahap II punika wonten mindhakipun. Mindhakipun

biji punika saged katiti saking *media* ingkang dipundamel punika sampun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media*. Wondene andharan biji *kualitas media* pasinaon perangan pemrograman dening dosen ahli *media* inggih punika.

a) Cethanipun navigasi

Validasi dosen ahli *media* tahap I perangan pemrograman wonten cethanipun navigasi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing validasi dening dosen ahli *media* tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punik anedahaken bilih navigasi ingkang wonten ing salebeting *media* punika sampun lumampah kanthi sae. Satemah siswa boten bingung anggenipun ngginakaken *media* pasinaon maos geguritan punika.

b) Konsisten anggenipun migunakaken *tombol*

Konsisten anggenipun ngginakaken *tombol* wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I dening dosen ahli materi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* tahap II dening dosen ahli materi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punika nedahaken bilih *tombol* ingkang dipunginakaken punika sampun trep ing antawisipun layer satunggal lan sanesipun. Dadosipun siswa saged migunakaken *tombol* punika kanthi gampil.

c) Cethanipun pitedah

Cethanipun pitedah wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap I pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun

wonten ing pambijining *kualitas media* dening dosen ahli *media* tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punika nedahaken bilih pitedah wonten ing salebeting *media* punika sampun sae lan sampun ngandharaken pitedah panganggenipun *media* kanthi cetha. Satemah damel panganggenipun langkung gampil anggenipun migunakaken *media* pasinaon maos geguritan punika.

d) Gampil anggenipun migunakaken *media*

Gampil anggenipun migunakaken *media* wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten ing pambijining *kualtias media* dening dosen ahli *media* tahap II pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae sanget. Punika nedahaken sasampunipun dipundadosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media media* punika langkung gampil dipunginakaken. Amargi tampilan *medianipun* dipundamel langkung prasaja satemah langkung gampil dipunginakaken kaliyan panganggenipun.

e) Efisien anggenipun migunakaken utawi milih layer

Efisien anggenipun migunakaken utawi milih layer wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* tahap II dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih desain layer ingkang kaginakaken wonten ing salebeting *media* punika sampun trep lan efisien. Dadosipun migunakaken layer punika kanthi



prasaja kemawon satemah cacahipun layer boten patos kathah lan damel siswa saged fokus anggenipun sinau ngangge *media* pasinaon punika.

f) Efisiensi teks

Efisiensi teks wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* tahap II dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punika ngandharaken bilih teks wonten ing salebeting *media* pasinaon punika sampun kaginakaken kanthi efisien. Satemah siswa boten bosen anggenipun sinau ngginakaken *media* interaktif punika.

g) Responipun tumrap peserta didik

Responipun tumrap peserta didik wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* tahap II dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punika nedahaken respon *media* punika tumrap peserta didik sampun sae lan ugi katingal. Wonten ing gladhen sampun wonten respon tumrap peserta didik ingkang lulus lan ugi ingkang dereng lulus. Lan ugi menawi gladhen punika sampun wonten respon leres menapa botenipun wangsulanipun siswa. Punika damel siswa langkung greget anggenipun sinau ngginakaken *media* pasinaon maos geguritan kanthi interaktif.

h) Cepetipun program

Cepetipun program wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten

ing pambijining *kualitas media* tahap II dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae sanget. Punika nedahaken bilih *media* punika sampun lumampah kanthi sae lan cepet. Pramila siswa saged ngginakaken *media* punika wonten ing komputer wonten griya menapa wonten laboratorium amargi *media* punika saged dipunginakaken wonten ing komputer senajan wonten ing spesifikasi ingkang andhap.

i) *Media* saged narik kawigatosan.

*Media* saged narik kawigatosan wonten ing pambijining *kualitas media* tahap I dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Salajengipun wonten ing pambijining *kualitas media* tahap II dening dosen ahli *media* pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae ugi. Punika nedahaken bilih *media* punika sampun narik kawigatosanipun siswa satemah siswa saged remen sinau maos geguritan. Lan ugi saged sinau maos geguritan kanthi remen mawi *media* ingkang interaktif.

Adhedhasar kalih tahap validasi ing nginggil, wonten validasi tahap I ingkang dipunpirsani saking peranan tampilan sarta peranan pemrograman sedayanipun pikantuk *prosentase* 76%. Asiling *prosentase media* pasinaon sedayanipun kagolong kategori sae. *Media* pasinaon maos geguritan punika layak dipun-ujicoba kanthi ndandosi *media* jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media*.

*Prosentase* biji *kualitas media* wonten validasi tahap II dipunpirsani saking peranan tampilan saha peranan pemrograman mindhak dados 84% . *Prosentase*

kasebut nedahaken bilih *media* pasinaon punika kagolong wonten kategori sae. Tegesipun *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika layak dipun-ujicoba kanthi boten wonten revisi. Wondene biji validasi *kualitas media* tahap I saha tahap II dening dosen ahli *media* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap punika.

**Tabel 22: Asiling mindhakupun validasi *kualitas media* tahap I saha tahap II dening Dosen Ahli *Media***

No.	Perangan	Tahap I	Tahap II
<b>A.</b>	<b>Biji perangan pamulangan</b>		
1.	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program	4	4
2.	Kawaosipun teks utawi seratan	4	5
3.	Leresipun anggenipun milah lan kompilasi warni	4	4
4.	Konsistensi anggenipun mapanaken <i>tombol</i>	4	4
5.	<i>Kualitas</i> tampilan gambaripun	4	5
6.	Anggenipun nedahaken <i>animasi</i>	3	4
7.	Panjurung musik ingkang ngiringi	4	4
8.	Tampilan layaripun	3	4
9.	Cethanipun swanten	4	4
10.	Leresipun anggenipun ngginakaken basa	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>42</b>
<b>Prosentase</b>		<b>76%</b>	<b>84%</b>
<b>B.</b>	<b>Biji perangan Isi</b>		
1.	Cethanipun navigasi	4	4
2.	Konsisten anggenipun migunakaken <i>tombol</i>	4	4
3.	Cethanipun pitedah	4	4
4.	Gampil anggenipun migunakaken <i>media</i>	3	5
5.	Efisien anggenipun migunakaken utawi milih layer	3	4
6.	Efisiensi teks	4	4
7.	Responipun tumrap peserta didik	4	4
8.	Cepetipun program	4	5
9.	<i>Media</i> saged narik kawigatosan	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>	<b>38</b>
<b>Prosentase</b>		<b>76%</b>	<b>84%</b>

Adhedhasar tabel 17 saged dipunmangertosi bilih ing antawisipun pambijining kualitas media dening dosen ahli media tahap I saha tahap II punika wonten mindhakipun satemah pikantuk biji rata-rata 80,1% ingkang kagolong kategori “Sae Sanget”. Mindhakipun biji punika saged katiti saking *media* ingkang dipundamel punika sampun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli media satemah sampun kagolong *kriteria* media ingkang sae.

### **3. Asiling Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa tumrap *Kualitas Andharan Materi saha Tampilan Media***

*Kualitas media* pasinaon interaktif maos geguritan ugi dipunbiji dening guru basa Jawi saha siswa. Biji *kualitas media* pasinaon dening guru basa Jawi saha siswa punika dipunlampahi sabibaripun dosen ahli materi saha dosen ahli *media* sampun paring pasarujukan bilih *media* punika sampun layak dipun-ujicoba. Wondene andharan pamanggih guru basa Jawi saha siswa tumrap *kualitas media* dipunpirsani saking andharan materi saha tampilan *media* kados mekaten.

#### **a. Pamanggih Guru Basa Jawi**

Proses evaluasi *kualitas media* dening guru basa Jawi menika kanthi nyaosaken lembar evaluasi saha pamrayogi babagan *media* pasinaon ingkang dipundamel. Biji *kualitas media* pasinaon dening guru basa Jawi punika ginanipun kangge mangertosi *kualitas media* dipunpirsani saking perangan leresipun konsep saha kompetensi sarta *kualitas* tampilanipun. Wondene guru basa Jawi ingkang minangka validator inggih punika Sri Mulyani, S.Pd. panjenenganipun minangka guru mata pelajaran basa Jawi ingkang ngasta kelas VII saha kelas IX SMP N 6 Magelang.

Proses validasi dening guru basa Jawi punika sesarengan kaliyan ujicoba *media* dening siswa kelas VII. Guru saged mirsani kanthi langsung panganggenipun *media* wonten ing proses pasinaon. Guru basa Jawi punika maringi biji *media* saking kalih perangan inggih punika perangan leresipun konsep saha kompetensi sarta *kualitas* tampilanipun (asiling angket biji dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing Lampiran). Wondene biji *kualitas media* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing andharan punika.

### 1) Perangan Konsep saha Kompetensi

Biji *kualitas media* dening guru basa Jawi perangan konsep saha kompetensi wonten 5 *indikator*, inggih punika : jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum 2013, jumbuhipun urutanipun materi ingkang wonten ing salebeting produk *media* pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional, cethanipun evaluasi utawi gladhen ingkang paring piwulang, jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar, sarta anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan. Biji *kualitas media* perangan leresipun konsep saha kompetensi dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing tabel punika.

**Tabel 23: Biji *Kualitas Media* Perangan Konsep saha Kompetensi dening Guru Basa Jawi**

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum 2013	4	Sae
2.	Jumbuhipun urutanipun materi ingkang wonten ing salebeting produk <i>media</i> pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional	4	Sae
3.	Cethanipun evaluasi utawi gladhen ingkang paring piwulang	4	Sae

<b>Tabel salajengipun</b>			
4.	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar	4	Sae
5.	Anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan	4	Sae
<b>Rata-rata <i>prosentase</i> biji <i>kualitas media</i> perangan konsep saha kompetensi dening guru basa Jawi 80%, kagolong wonten kategori Sae</b>			

Adhedhasar tabel 23, saged dipunmangertosi biji *kualitas media* pasinaon perangan leresipun konsep saha kompetensi dening guru basa Jawi. Wondene andharanipun kados mekaten.

- a) Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum 2013

Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum 2013 wonten ing pambijining guru basa Jawi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih materi wonten *media* pasinaon punika sampun jumbuh kaliyan kompetensi dasar kurikulum 2013. Pramila saged dipunginakaken minangka sarana panjurung pasinaon maos geguritan wonten ing proses pasinaon.

- b) Jumbuhipun urutanipun materi ingkang wonten ing salebeting produk *media* pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional

Jumbuhipun urutanipun materi ingkang wonten ing salebeting produk *media* pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional wonten ing pambijining *kualitas* produk miturut pamanggih guru basa Jawi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih materi wonten ing

salebeting *media* pasinaon interaktif punika sampun runtut satemah saged paring pangertosan dhumateng siswa kanthi sekeca.

c) Cethanipun evaluasi utawi gladhen ingkang paring piwulang

Cethanipun evaluasi utawi gladhen ingkang paring piwulang wonten ing pamanggihipun guru basa Jawi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih evaluasi utawi gladhen wonten ing *media* pasinaon punika sampun trep anggenipun paring piwulang. Amargi gladhen punika sampun dipunjumbuhaken kaliyan ancasipun pasinaon lan ugi kaprigelanipun siswa. Satemah sampun sae tumrapipun *media* maos geguritan.

d) Jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar

Jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar wonten ing pambijining *kualitas* produk miturut pamanggihipun guru basa Jawi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih *media* ingkang kaginakaken kagem ngandharaken materi ing *media* pasinaon punika sampun jumbuh kaliyan kompetensi dasaripun. Satemah saged paring piwulang ingkang langkung dhateng siswa tumrapipun materi maos geguritan.

e) Anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan

Anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan wonten ing pambijining *kualitas* produk miturut pamanggihipun guru basa Jawi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih ejaan ingkang wonten ing salebeting *media* pasinaon punika sampun sae lan sampun trep tumrapipun pasinaon para

siswa. Satemah siswa saged sinau maos geguritan ugi sinau tetembungan ingkang sampun mawi ejaan basa Jawi ingkang leres.

Asiling biji *kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap perangan leresipun konsep saha kompetensi pikantuk 80% ingkang kagolong kategori sae. Saking biji punika saged dipunmangertosi bilih perangan leresipun konsep saha kompetensi ing salebeting *media* ingkang dipundamel punika sampun sae.

## 2) Perangan *Kualitas Tampilan*

Biji *kualitas media* dening guru basa Jawi perangan *kualitas tampilan* wonten 5 *indikator*, inggih punika : cethanipun pitedah sinau anggenipun ngginakaken *media* pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional, kompetensi warni, tampilan menu, jinis saha ukuranipun teks, *kualitasipun gambar*. Biji *kualitas media* perangan *kualitas tampilan media* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing tabel punika.

**Tabel 24: Biji *Kualitas Media* Perangan *Kualitas Tampilan Media* dening Guru Basa Jawi**

No.	<i>Indikator</i>	Skor	Kategori
1.	Cethanipun pitedah sinau anggenipun ngginakaken <i>media</i> pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional	4	Sae
2.	Kompetensi warni	3	Cekap
3.	Tampilan menu	4	Sae
4.	Jinis saha ukuranipun teks	4	Sae
5.	<i>Kualitasipun gambar</i>	4	Sae
<b>Rata-rata <i>prosentase</i> biji <i>kualitas media</i> perangan <i>kualitas tampilan media</i> dening guru basa Jawi 76%, kagolong wonten kategori Sae</b>			

Adhedhasar tabel 24, saged dipunmangertosi biji *kualitas media* pasinaon perangan *kualitas tampilan media* dening guru basa Jawi. Wondene andharanipun kados mekaten.



- a) Cethanipun pitedah sinau anggenipun ngginakaken *media* pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional

Cethanipun pitedah sinau anggenipun ngginakaken *media* pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional wonten ing pambijjing *kualitas media* miturut pamanggih guru basa Jawi punika pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih pitedah ingkang sampun kacawisaken wonten ing *media* pasinaon punika sampun sae. Sae punika tegesipun pitedah *media* pasinaon interaktif sampun nggampilaken siswa anggenipun badhe ngginakaken *media* maos geguritan punika, satemah siswa saged migunakaken *media* kanthi rancak lan gancar satemah saged nggayuh ancasing pasinaon.

- b) Kompetensi warni

Kompetensi warni wonten ing pambijinging *kualitas media* miturut pamanggihipun guru basa Jawi pikantuk biji ingkang kagolong kategori cekap. Pamilihing *kombinasi* warni wonten ing *media* punika sampun cekap narik kawigatosanipun siswa satemah siswa punika boten bosen nalika sinau maos geguritan mawi saben layer ing *media* maos geguritan kanthi Adobe Flash CS3 Professional punika.

- c) Tampilan menu

Tampilan menu wonten ing pambijining *kualitas media* miturut pamanggih guru basa Jawi punika pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih tampilan menu ingkang awujud ilustrasi tiyang maos geguritan

punika sampun trep dipunginakaken tumrapipun materi maos geguritan. Satemah saged ningkataken minat siswa anggenipun sinau maos geguritan.

d) Jinis saha ukuranipun teks

Jinis saha ukuranipun teks wonten ing pambijjing *kualitas media* miturut pamanggih guru basa Jawi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih jinis saha ukuranipun teks wonten ing *media* punika sampun sae. Tegesipun teks punika sampun saged dipunwaos lan ugi sampun cetha katedahaken wonten ing saben layer. Satemah siswa saged mangertosi materi ingkang kaandharaken mawi teks kanthi sae.

e) *Kualitasipun gambar*

*Kualitasipun gambar* wonten ing pambijining *kualitas media* miturut pamanggihipun guru basa Jawi pikantuk biji ingkang kagolong kategori sae. Punika nedahaken bilih gambar ingkang wonten ing *media* punika sampun trep lan ugi sampun sae. Tegesipun pamilihing gambar punika sampun trep lan narik kawigatosanipun siswa sarta *kualitasipun sampun jumbuh kaliyan kriteria gambar ingkang sae tumrapipun materi maos geguritan.*

Dipunpirsani saking sedaya biji *kualitas media* dening guru basa Jawi punika pikantuk rata-rata *prosentase* 78%, ingkang kaolong kategori sae. Tegesipun *media* pasinaon ingkang dipundamel punika sampun kagolong wonten ing *kriteria media ingkang sae.*

## **b. Pamanggih Siswa**

Kangge mangertosi pamanggih siswa babagan *kualitas media* pasinaon interaktif maos geguritan ingkang dipundamel punika kanthi ujicoba *media*. Ujicoba *media* pasinaon interaktif maos geguritan dipunlampahi sasampunipun validasi dosen ahli materi saha dosen ahli *media* sarta sampun dipunsarujuki bilih *media* punika sampun layak dipunujicoba. Salajengipun dipunlampahi evaluasi *kualitas media* dening siswa kelas VII C SMP N 6 Magelang ingkang cacahipun 32 siswa.

Wonten proses ujicoba punika, pangripta utawi panaliti minangka gurunipun lajeng dipuntengga ibu Sri Mulyani, S.Pd. ingkang minangka guru basa Jawi SMP N 6 Magelang. Wonten ing SMP N 6 Magelang punika fasilitas komputer sampun jangkep utawi jumbuh kaliyan kabetahanipun. Wonten ing laboratorium komputer punika wonten 16 unit komputer. Cacahipun komputer ingkang winates punika ndadosaken pepalang wonten proses ujicoba, amargi wekdal ingkang ugi winates satemah ujicoba punika dipunlampahi kanthi kalih *sesi*.

Siswa dipunampingi panaliti kangge miwiti ngginakaken *media* pasinaon interaktif maos geguritan. Tahap ujicoba dipunwiwiti kanthi nyamektakaken komputer, salajengipun dipunbikak program *media* pasinaon interaktif maos geguritan. Sasampunipun cumawis sedaya, panaliti paring tuladha caranipun ngginakaken sarta ngandharaken materi pasinaon maos geguritan mawi LCD. Wiwit saking pambuka, menu utama, pitedah, panganggening *media*, kompetensi,

dumugi menu materi maos geguritan. Salajengipun siswa kelas VII C sami tumut ngginakaken *media* wonten komputeripun piyambak-piyambak.

Mlebet wonten ing menu pitedah siswa mirsani caranipun ngangge *media* punika. Sasampunipun siswa nuju dhumateng menu kompetensi supados mangertosi *indikator* utawi ancasipun pasinoan maos geguritan punika. Salajengipun wonten ing menu mater ingkang wonten ing salebeting *media* kamot pangertosan geguritan, jinising geguritan, paugeran maos geguritan, sarta tuladha maos geguritan. Salajengipun wonten ing gladhen punika kaperang dados kalih peranan. Perangan A punika soal pilihan ganda, wondene soal ingkang peranan B punika gladhen maos geguritan.

Wonten gladhen punika siswa dipundhawuhi nggarap soal kanthi mandhiri. Ananging amargi cacahipun komputer punika winates siswa kedah gantosan anggenipun ngginakaken. Gladhen punika kaperang dados kalih *termin*. Ingkang gladhen A punika soal pilihan ganda menawi ingkang gladhen B punika gladhen maos geguritan. Ananging amargi winates ing wekdal ingkang dipun cobl punika namung gladhen A ingkang pilihan ganda. Gladhen A punika cacahipun 20 soal. Menu gladhen dipunjangkepi pitedah anggenipun nggarap soal. sasampunipun rampung anggenipun nggarap soal punika siswa langsung saged mangertosi asil ingkang dipun pikantuk, satemah siswa saged mangertosi sepinten kaprigelanipun piyambak-piyambak. Siswa punika saged nyobi ngambali nggarap soal malih kanthi nge-*klik tombol* “dipun ambali”. Wonten ing salebeting nggarap soal punika siswa ugi saged mangertosi wangsulanipun punika leres menapa boten amargi

menawi leres badhe medal tandha V lan menawi lepat medal tandha X. Sasampunipun sedaya siswa rampung lan sampun mangertosi asilipun anggenipun nggarap soal, lajeng soal gladhen punika dipunrembag sesarengan supados siswa saged mangertosi wangsulan ingkang leres.

Tahap salajengipun ingkang dipunlampahi inggih punika siswa dipundhawuhi ngisi saha nyerat pamrayogi wonten ing lembar evaluasi tanggapan siswa kanthi dhapukan angket. Kanthi punika saged dipun mangertosi kados pundi pamanggih siswa tumrap *media* pasinaon interaktif maos geguritan kanthi ngginakaken aplikasi Adobe Flash CS3 Professional. Pamanggih siswa tumrap *media* pasinaon interaktif maos geguritan kanthi ngginakaken aplikasi Adobe Flash CS 3 wonten 4 peranan, inggih punika peranan gampilipun mahami materi materi, *Kemandirian* Sinau, *Penyajian Media*, sarta *Pengoperasian Media*. Wondene andharan pamanggih siswa tumrap *media* pasinaon interaktif maos geguritan kadosta mekaten.

### **1) Perangan Gampilipun Mahami materi**

Lembar evaluasi ingkang arupi angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* pasinaon peranan gampilipun mahami materi punika wonten 6 *indikator*. *Indikator-indikator* punika ing antawisipun: *media* pasinaon punika maringi pangertosan ingkang langkung ing babagan materi maos geguritan kangge siswa, materi maos geguritan ingkang dipuntedahaken mawi *media* pasinaon punika gampil dipunmangertosi dening siswa, sasampunipun sinau kanthi migunakaken *media* pasinaon punika siswa saged maos geguritan kanthi langkung ekspresif, gladhen soal wonten utawi pitakenan wonten *media* pasinaon kasebut saged nuntun

siswa kangge mangertosi materi, gladhen soal wonten *media* pasinaon maos geguritan kasebut kathahipun saged dipungarap kanthi gampil, saha glosarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang badhe dipunmangertosi.

Siswa dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *kualitas media* perangan gampilipun mahami materi kanthi paring tandha centhang wonten saben wedharan utawi *indikator*. Wondene asiling angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* perangan gampilipun mahami materi saged dipunpirsani wonten ing tabel ngandhap punika.

**Tabel 25: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun mahami materi**

No.	Nama	Skor kangge indikator					
		A	B	C	D	E	F
1.	Ahmad Taufik	4	4	4	5	4	5
2.	Alya Cahya Khairunnisa	4	5	4	5	5	5
3.	Amalia Nabil Rosi	4	5	4	4	4	5
4.	Aulia Perwitasari	5	5	4	5	5	5
5.	Bagus Pratama Yuliyanto	4	4	4	5	5	4
6.	Belinda Salma Putri W	4	5	4	5	5	5
7.	Bima Anggoro Setiawan	4	3	3	4	4	4
8.	Bintang Fajar Maulana	4	3	3	4	3	4
9.	Candra Bagus Wicaksana	4	4	3	4	4	4
10.	Charisa Febry Shelina	4	5	5	4	4	5
11.	Dea Permata Mulia	5	4	4	4	4	4
12.	Devia Shafa Salsabila	4	5	4	5	5	5
13.	Fanca Rimanda Ayu	4	5	4	5	4	5
14.	Farhan Risqi Jazuli	3	3	5	4	4	4
15.	Farikha Putri Zulfa Laili	5	5	5	5	5	5
16.	Firman Gunanda	3	4	3	4	3	4
17.	Fitri Nurafini	5	4	4	5	4	5
18.	Hari Bintang Seputra	5	4	4	5	4	4
19.	Luky Ryanada Widjonarko	5	4	4	5	4	3
20.	Muhammad Aldi F N	4	4	4	5	4	4
21.	Muhammad Fauzan F.	3	4	3	3	4	5

<b>Tabel salajengipun</b>							
22.	Muhammad Rifaldi	4	4	4	4	4	4
23.	Nabila Elena Anggoro	4	5	4	5	4	4
24.	Nanda Muhammad Najib	5	4	3	5	3	5
25.	Oktafiola Hermawanty	5	4	4	4	4	4
26.	Oktaviani Dwi Wulansari	5	5	4	4	4	5
27.	Rifqi Muhammad Kadafi	3	4	3	3	4	5
28.	Satria Aji Putra Amandha	4	3	3	4	4	4
29.	Sunnia Aisyi Nihayati	5	4	3	4	4	4
30.	Veni Citra Amanda Sari	5	5	4	4	4	5
31.	Yusuf Afridiantama	5	4	3	5	4	4
32.	Zarotul Arofah	5	5	4	5	4	4
<b>Jumlah</b>		137	136	121	142	131	142
<b>Rata-rata <i>prosentase</i> skor peranan gampilipun mahami materi inggih punika 84% kagolong wonten kategori sarujuk sanget</b>							

Katrangan Indikator :

- A = *Media* pasinaon punika maringi pangertosan ingkang langkung ing babagan materi maos geguritan kangge siswa
- B = Materi maos geguritan ingkang dipuntedahaken maawi *media* pasinaon punika gampil dipunmangertosi dening siswa
- C = Sasampunipun sinau kanthi migunakaken *media* pasinaon punika siswa saged maos geguritan kanthi langkung ekspresif
- D = Gladhen soal wonten utawi pitakenan wonten *media* pasinaon kasebut saged nuntun siswa kangge mangertosi materi
- E = Gladhen soal wonten *media* pasinaon maos geguritan kasebut kathahipun saged dipungarap kanthi gampil
- F = Glosarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang badhe dipunmangertosi

Rata-rata *prosentase* skor wonten peranan gampilipun mahami materi inggih punika 84%, ingkang kagolong kategori sarujuk sanget. Pamanggih siswa sarujuk sanget tumrap peranan gampilipun mangetosi, nedahaken bilih *media* pasinaon punika nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi pasinaon maos geguritan. Kanthi mekaten *media* punika mbiyantu sanget wonten proses pasinaon materi maos geguritan.

## 2) Peranan Kemandirian Sinau

Lembar evaluasi ingkang arupi angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* pasinaon peranan kemandirian sinau punika wonten 6 indikator. Indikator-indikator punika ing antawisipun: *media* pasinaon punika maringi kalodhangan

siswa supados sinau kanthi jumbuh kaliyan kaprigelan ingkang dipungadhahi, siswa saged remen sinau materi kanthi migunakaken *media* pasinaon punika, kanthi migunakaken *media* pamulangan punika nggampilaken siswa kange ngambali materi ingkang dereng dipunmangertosi, sarta *media* pasinaon punika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya.

Siswa dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *kualitas media* peranan *kemandirian* sinau kanthi paring tandha centhang wonten saben wedharan utawi *indikator*. Wondene asiling angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* peranan *kemandirian* sinau saged dipunpirsani wonten ing tabel ngandhap punika.

**Tabel 26: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Kemandirian* Sinau**

No.	Nama	Skor kangge indikator			
		A	B	C	D
1.	Ahmad Taufik	4	5	4	5
2.	Alya Cahya Khairunnisa	5	5	5	5
3.	Amalia Nabil Rosi	5	5	5	5
4.	Aulia Perwitasari	5	5	4	5
5.	Bagus Pratama Yuliyanto	4	5	5	5
6.	Belinda Salma Putri W	4	5	4	5
7.	Bima Anggoro Setiawan	3	4	4	3
8.	Bintang Fajar Maulana	4	4	3	3
9.	Candra Bagus Wicaksana	4	4	4	4
10.	Charisa Febry Shelina	5	5	5	5
11.	Dea Permata Mulia	4	4	4	4
12.	Devia Shafa Salsabila	5	5	5	5
13.	Fanca Rimanda Ayu	4	5	5	4
14.	Farhan Risqi Jazuli	4	4	4	5
15.	Farikha Putri Zulfa Laili	5	5	5	5
16.	Firman Gunanda	3	4	3	4
17.	Fitri Nurafini	5	5	5	5
18.	Hari Bintang Seputra	4	5	4	5
19.	Luky Ryanada Widjonarko	3	4	4	5
20.	Muhammad Aldi F N	3	4	4	3
21.	Muhammad Fauzan F.	4	3	3	5
22.	Muhammad Rifaldi	3	4	4	4
23.	Nabila Elena Anggoro	5	4	5	4



<b>Tabel salajengipun</b>					
24.	Nanda Muhammad Najib	5	5	5	5
25.	Oktafiola Hermawanty	4	4	4	4
26.	Oktaviani Dwi Wulansari	5	5	5	5
27.	Rifqi Muhammad Kadafi	4	3	3	5
28.	Satria Aji Putra Amandha	3	4	4	3
29.	Sunnia Aisyi Nihayati	4	4	4	5
30.	Veni Citra Amanda Sari	5	5	5	5
31.	Yusuf Afridiantama	4	5	4	4
32.	Zarotul Arofah	4	5	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>133</b>	<b>143</b>	<b>137</b>	<b>144</b>
<b>Rata-rata <i>prosentase</i> skor perangan <i>Kemandirian</i> Sinau inggih punika 87% kagolong wonten kategori sarujuk sanget</b>					

Katrangan Indikator :

- A = *Media* pasinaon punika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi jumbuh kaliyan kaprigelan ingkang dipungadhahi  
 B = Siswa saged remen sinau materi kanthi migunakaken *media* pasinaon punika  
 C = Kanthi migunakaken *media* pamulangan punika nggampilaken siswa kange ngambali materi ingkang dereng dipunmangertosi  
 D = *Media* pasinaon punika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya

Rata-rata *prosentase* skor wonten perangan *kemandirian* sinau inggih punika 87%, ingkang kagolong kategori sarujuk sanget. Pamanggih siswa sarujuk sanget tumrap perangan *kemandirian* sinau, nedahaken bilih *media* pasinaon punika nggampilaken siswa anggenipun sinau kanthi mandhiri wonten ing materi maos geguritan. Kanthi mekaten *media* punika mbiyantu sanget wonten ing proses pasinaon materi maos geguritan.

### 3) Perangan *Penyajian Media*

Lembar evaluasi ingkang arupi angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* pasinaon perangan *penyajian media* punika wonten 6 indikator. Indikator-indikator punika ing antawisipun: teks utawi seratan wonten *media* kasebut katingal cetha lan gampang dipunwaos, materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampang anggenipun mangertosi, tampilan kaca irah-irahan narik kawigatosanipun siswa, warnanipun background lan teks katingal serasi, gambar

lan *animasi* katingal cetha, sarta backsound utawi gendhing ingkang dados iringan narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken sekeca nalika sinau migunakaken *media* punika.

Siswa dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *kualitas media* perangan *penyajian media* kanthi paring tandha centhang wonten saben wedharan utawi *indikator*. Wondene asiling angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* perangan *penyajian media* saged dipunpirsani wonten ing tabel ngandhap punika.

**Tabel 27: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Penyajian Media***

No.	Nama	Skor kangge indikator					
		A	B	C	D	E	F
1.	Ahmad Taufik	4	5	4	4	5	5
2.	Alya Cahya Khairunnisa	5	5	5	5	5	4
3.	Amalia Nabil Rosi	5	5	5	5	5	5
4.	Aulia Perwitasari	5	4	5	5	5	4
5.	Bagus Pratama Yuliyanto	5	4	4	4	5	5
6.	Belinda Salma Putri W	5	4	4	5	5	4
7.	Bima Anggoro Setiawan	3	3	4	3	4	4
8.	Bintang Fajar Maulana	3	3	4	3	4	4
9.	Candra Bagus Wicaksana	4	4	4	4	4	4
10.	Charisa Febry Shelina	5	5	5	5	5	5
11.	Dea Permata Mulia	4	4	4	4	4	4
12.	Devia Shafa Salsabila	5	5	5	5	5	5
13.	Fanca Rimanda Ayu	5	4	5	4	5	4
14.	Farhan Risqi Jazuli	3	4	3	2	3	3
15.	Farikha Putri Zulfa Laili	5	5	5	5	5	5
16.	Firman Gunanda	4	3	4	4	5	3
17.	Fitri Nurafini	5	5	4	5	5	5
18.	Hari Bintang Seputra	4	3	4	4	4	4
19.	Luky Ryanada Widjonarko	3	4	4	4	4	4
20.	Muhammad Aldi F N	3	3	4	4	4	3
21.	Muhammad Fauzan F.	4	3	2	4	3	4
22.	Muhammad Rifaldi	4	4	4	4	4	4
23.	Nabila Elena Anggoro	4	4	5	4	5	5
24.	Nanda Muhammad Najib	4	5	5	5	5	5
25.	Oktafiola Hermawanty	4	4	4	4	4	4
26.	Oktaviani Dwi Wulansari	5	5	5	5	5	4

<b>Tabel salajengipun</b>							
27.	Rifqi Muhammad Kadafi	4	3	2	4	3	4
28.	Satria Aji Putra Amandha	3	3	4	3	4	4
29.	Sunnia Aisyi Nihayati	5	5	5	5	5	4
30.	Veni Citra Amanda Sari	5	5	5	5	5	5
31.	Yusuf Afridiantama	4	5	4	5	5	5
32.	Zarotul Arofah	5	5	4	5	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>136</b>	<b>133</b>	<b>135</b>	<b>137</b>	<b>144</b>	<b>137</b>
<b>Rata-rata prosentase skor perangan penyajian media inggih punika 85% kagolong wonten kategori sarujuk sanget</b>							

Katrangan Indikator :

- A = Teks utawi seratan wonten *media* kasebut katingal cetha lan gampil dipunwaos  
 B = Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi  
 C = Tampilan kaca irah-irahan narik kawigatosanipun siswa  
 D = Warnanipun background lan teks katingal serasi  
 E = Gambar lan animasi katingal cetha  
 F = Backsound utawi gendhing ingkang dados iringan narik kawigatosan satemah siswa saged ngraosaken sekeca nalika sinau migunakaken *media* punika

Rata-rata *prosentase* skor wonten perangan *penyajian media* inggih punika 85%, ingkang kagolong kategori sarujuk sanget. Pamanggih siswa sarujuk sanget tumrap perangan *penyajian media*, nedahaken bilih *media* pasinaon punika nggampilaken siswa anggenipun sinau amargi materi wonten ing *media* maos geguritan punika dipunandharaken kanthi rancak lan tumata. Kanthi mekaten *media* punika mbiyantu sanget wonten ing proses pasinaon materi maos geguritan.

#### 4) Perangan Pengoperasian Media

Lembar evaluasi ingkang arupi angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* pasinaon perangan *pengoperasian media* punika wonten 6 indikator. Indikator-indikator punika ing antawisipun: Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged migunakaken *media* pasinaon punika kanthi rancak lan gancar, *Tombol* ingkang dipun- samektakaken wonten ing *media* menika nggampilaken siswa anggenipun badhe migunakaken, *Media* pasinaon punika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa tiyang sanes

ingkang mbiyantu, *Media* punika boten migunakaken spesifikasi komputer ingkang inggil, satemah siswa saged anggenipun ngginakaken.

Siswa ugi dipundhawuhi maringi pamanggih tumrap *kualitas media* peranan *pengoperasian media* kanthi paring tandha centhang wonten saben wedharan utawi *indikator*. Wondene asiling angket pamanggih siswa tumrap *kualitas media* peranan *pengoperasian media* saged dipunpirsani wonten ing tabel ngandhap punika.

**Tabel 28: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan *Pengoperasian Media***

No.	Nama	Skor kangge indikator			
		A	B	C	D
1.	Ahmad Taufik	4	4	5	5
2.	Alya Cahya Khairunnisa	5	5	5	4
3.	Amalia Nabil Rosi	5	5	5	5
4.	Aulia Perwitasari	5	5	5	5
5.	Bagus Pratama Yuliyanto	5	4	5	5
6.	Belinda Salma Putri W	5	4	5	5
7.	Bima Anggoro Setiawan	3	4	3	4
8.	Bintang Fajar Maulana	4	4	3	4
9.	Candra Bagus Wicaksana	4	4	4	4
10.	Charisa Febry Shelina	4	4	5	5
11.	Dea Permata Mulia	4	4	4	4
12.	Devia Shafa Salsabila	5	5	5	5
13.	Fanca Rimanda Ayu	5	5	4	4
14.	Farhan Risqi Jazuli	3	3	3	5
15.	Farikha Putri Zulfa Laili	5	5	5	5
16.	Firman Gunanda	3	4	3	4
17.	Fitri Nurafini	5	5	4	4
18.	Hari Bintang Seputra	4	5	4	5
19.	Luky Ryanada Widjonarko	3	4	3	4
20.	Muhammad Aldi F N	3	4	3	4
21.	Muhammad Fauzan F.	4	5	4	3
22.	Muhammad Rifaldi	4	4	4	4
23.	Nabila Elena Anggoro	4	4	5	4
24.	Nanda Muhammad Najib	5	5	5	5
25.	Oktafiola Hermawanty	4	4	4	4
26.	Oktaviani Dwi Wulansari	4	4	4	4

<b>Tabel salajengipun</b>					
27.	Rifqi Muhammad Kadafi	4	5	4	3
28.	Satria Aji Putra Amandha	3	4	3	4
29.	Sunnia Aisyi Nihayati	5	5	5	4
30.	Veni Citra Amanda Sari	5	5	4	5
31.	Yusuf Afridiantama	5	5	5	5
32.	Zarotul Arofah	5	4	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>136</b>	<b>141</b>	<b>135</b>	<b>140</b>
<b>Rata-rata <i>prosentase</i> skor perangan <i>Pengoperasian Media</i> inggih punika 86% kagolong wonten kategori sarujuk sanget</b>					

Katrangan Indikator :

- A = Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged migunakaken media pasinaon punika kanthi rancak lan gancar
- B = Tombol ingkang dipun- samektakaken wonten ing media menika nggampilaken siswa anggenipun badhe migunakaken
- C = Media pasinaon punika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa tiyang sanes ingkang mbiyantu
- D = Media punika boten migunakaken spesifikasi komputer ingkang inggil, satemah siswa saged anggenipun ngginakaken

Rata-rata *prosentase* skor wonten perangan *pengoperasian media* inggih punika 86%, ingkang kagolong kategori sarujuk sanget. Pamanggih siswa sarujuk sanget tumrap perangan *pengoperasian media*, nedahaken bilih *media* pasinaon punika gampil anggenipun dipunginakaken kaliyan siswa satemah nggampilaken siswa anggenipun sinau maos geguritan punika.

##### **5) Biji Pamanggih Siswa wonten Sedaya Perangan**

*Prosentase* biji pamanggih siswa wonten sedaya peranganipun *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika pikantuk 86% ingkang kagolong kategori sarujuk sanget. Punika saged dipunpirsani saking perangan gampilipun mahami materi, *kemandirian* sinau, *penyajian media*, sarta *pengoperasian media*. Sasanesipun inggih punika saged dipunpirsani saking pamanggihipun siswa wonten ing angket kadosta mekatèn.

- 1) *Media* sing digunakake kuwi gampang lan iso dimangerteni. Lan uga iso digunakake ngambali materi ingkang dereng dipunmangertosi.
- 2) Tuladha geguritan dipuntambah malih. *Media* pasinaon punika gampang digunakaken dening siswa
- 3) *Media* ini dapat membuat anak lebih senang belajar bahasa Jawa karena ada gambar dan lagu yang membuat belajar lebih menyenangkan
- 4) *Media* yang digunakan bagus dan nyaman serta dapat menambah pengetahuan bahasa Jawa
- 5) *Media* ini sangat membantu siswa untuk belajar. Musiknya sangat menarik dan materinya sangat membantu siswa untuk belajar dan menghafal

Adhedhasar pamanggih siswa punika nedahaken bilih siswa remen sanget lan sarujuk ngginakaken *media* interaktif punika wonten ing materi pasinaon maos geguritan.

#### **6) Data Asiling Evaluasi Siswa**

Evaluasi utawi gladhen ingkang sampun dipuncawisaken wonten ing *media* pasinaon punika dipunginakaken kangge mangertosi sepinten tebihipun kaprigelan siswa anggenipun sinau materi pasinaon maos geguritan. Data evaluasi siswa punika dipunpikantuk saking *evaluasi* utawi gladhen ingkang wonten ing salebeting *media*. Cacahipun soal punika wonten 20 soal pilihan ganda. Sasampunipun garap soal kasebut siswa lajeng mangertosi cacahipun wangsulan ingkang leres sarta mangertosi biji ingkang dipunpikantuk. *Kriteria Ketuntasan Minimal* (KKM) biji wonten in gladhen *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika 75%, jumbuh kaliyan KKM ingkang dipuntetepaken dening SMP N 6 Magelang. Siswa punika

saged lulus utawi saged dipunsebat kasil anggenipun mangertosi materi maos geguritan menawi bijinipun sampun dumugi 75%. Wondene asiling biji *evaluasi* siswa saged dipunpirsani wonten ing tabel ing ngandhap punika.

**Tabel 29: Asiling Biji Evaluasi Siswa Kelas VIIC**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Biji</b>
1.	Ahmad Taufik	90
2.	Alya Cahya Khairunnisa	75
3.	Amalia Nabil Rosi	80
4.	Aulia Perwitasari	80
5.	Bagus Pratama Yuliyanto	65
6.	Belinda Salma Putri W	80
7.	Bima Anggoro Setiawan	60
8.	Bintang Fajar Maulana	75
9.	Candra Bagus Wicaksana	80
10.	Charisa Febry Shelina	75
11.	Dea Permata Mulia	80
12.	Devia Shafa Salsabila	85
13.	Fanca Rimanda Ayu	80
14.	Farhan Risqi Jazuli	80
15.	Farikha Putri Zulfa Laili	65
16.	Firman Gunanda	75
17.	Fitri Nurafini	75
18.	Hari Bintang Seputra	85
19.	Luky Ryanada Widjonarko	90
20.	Muhammad Aldi F N	75
21.	Muhammad Fauzan F.	65
22.	Muhammad Rifaldi	75
23.	Nabila Elena Anggoro	75
24.	Nanda Muhammad Najib	90
25.	Oktafiola Hermawanty	75
26.	Oktaviani Dwi Wulansari	85
27.	Rifqi Muhammad Kadafi	55
28.	Satria Aji Putra Amandha	75
29.	Sunnia Aisyi Nihayati	75
30.	Veni Citra Amanda Sari	70
31.	Yusuf Afridiantama	85
32.	Zarotul Arofah	80
<b>Jumlah</b>		<b>2455</b>

**Tabel 30: Ketuntasan Siswa Anggenipun Nggarap Soal Evaluasi wonten ing Media Pasinaon Maos Geguritan**

<i>Kriteria</i>	<i>Cacahipun Siswa</i>	<i>Prosentase</i>
$\geq 75$	26	81%
$< 75$	6	19%

Adhedhasar tabel asiling *ketuntasan* siswa anggenipun nggarap gladhen soal, saged dipunmangertosi 81% siswa ingkang saged nggayuh paugeranipun inggih punika KKM 75 kanthi pikantuk biji rata-rata 80. Sarta 19% siswa ingkang boten saged nggayuh paugeranipun KKM 75 kanthi rata-rata bijinipun 63.

Saking asiling biji kasebut saged katingal kaprigelanipun siswa anggenipun mangertosi materi pasinaon maos geguritan ingkang dipunandharaken kanthi *media* interaktif. Kaprigelanipun siswa anggenipun mangertosi materi pasinaon maos geguritan punika wonten ing kategori sae sanget. Gladhen soal punika dipunginakaken kangge mangertosi panguwaosipun materi ingkang wonten ing *media* pasinaon. *Prosentase ketuntasan* siswa anggenipun nggarap gladhen cacahipun 81%. Kanthi mekaten nedahaken bilih *media* pasinaon ingkang dipundamel punika saged narik kawigatosanipun siswa sarta saged dipunginakaken kangge paring *motivasi* supados siswa punika remen sinau materi maos geguritan.



## **B. Pirembaganipun Asiling Panaliten**

### **1. Tahap-tahap Damel Media**

#### **a. Tahap Nganalisis**

Tahap analisis minangka tahap ingkang dipunlampahi saderengipun damel produk *media*. Wonten ing tahap punika panyusun nganalisis kompetensi saha ningali kaprigelan siswa ingkang benten-benten. Wondene analisis kompetensi punika sami kaliyan analisis kurikulum. Panyusun kedah nguwaosi kompetensi kanthi cara maos, mangertosi, saha ngukur kompetensi kasebut. Tahap punika dipunlampahi kanthi nganalisis kabetahan tumrap pangrembakanipun produk *media* pasinaon.

Analisis kompetensi nedahaken bilih pasinaon basa Jawi kanthi basis Kurikulum 2013 kangge siswa kelas VII Provinsi Jawa Tengah. Kompetensi Inti ingkang dipunginakaken “Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata” saha Kompetensi Dasaripun “Memahami (geguritan)”. Wondene *indikator* ingkang dipungayuh wonten kompetensi punika :

- 1) Siswa saged maos geguritan kanthi lafal, intonasi lan wirama ingkang leres
- 2) Siswa saged ngandharaken wosing geguritan kasebut.

Kaprigelan siswa anggenipun mangertosi materi pasinaon punika boten sami. Supados saged nggayuh ancasipun ingkang dipunkajengaken, panaliti kedah ningali kaprigelan siswa ingakng benten-benten punika, sarta ningali bab-bab sanesipun ingkang dados panyengkuyung mindhakistanipun kaprigelan siswa anggenipun mangertosi materi pasinaon.

Wonten SMP N 6 Magelang punika siswa asring boten nggatosaken gurunipun nalika paring materi pasinaon maos geguritan. Kirangipun minat siswa anggenipun nggatosaken materi maos geguritan amargi siswa rumaos awrat anggenipun badhe nyinaoni. Sasanesipun ugi amargi *medianipun* kirang narik kawigatosanipun siswa. Kathah siswa ingkang dereng mangertosi geguritan, lan ugi dereng saged maos geguritan kanthi ekspresif.

Awit saking punika, guru ngajengaken sanget wontenipun *media* ingkang saged narik kawigatosanipun siswa ingkang migunakaken komputer. Inggih punika *media* maos geguritan arupi CD (Compact Disk) kanthi ngginakaken aplikasi Adobe Flash CS3 supados saged dipunginakaken wonten pasinaon ing kelas ingkang interaktif. *Media* pasinaon interaktif menika dipunajab saged dipunginakaken minangka sarana ingkang saged mbiyantu guru saha siswa wonten ing salebeting proses pasinaon, sarta saged narik kawigatosan lan minat siswa anggenipun sinau maos geguritan kanthi mandhiri.

#### **b. Tahap Perancangan Media**

Sasampunipun analisis kompetensi kanthi maos kurikulum saha analisis kaprigelan siswa, tahap ingkang salajengipun inggih punika tahap *perancangan media* pasinaon. Tahap punika tegesipun ngrancang modhel *media* ingkang samangke badhe dipundamel. Dipunwiwiti kanthi ngempalaken sumber kapustakan ingkang dipundadosaken referensi materi pasinaon maos geguritan. Materi maos geguritan ingkang dipunlebetaken wonten ing *media* inggih punika saking maneka warni buku, web lan ugi wonten ingkang kaping maneka maos geguritan

Dies Natalies FBS UNY. Buku-bukunipun antawisipun buku Telaah Kasusastraan Jawa Modern, Wursita Basa, Kawruh Kasusastran Jawa, lan Sapanunggalanipun.

Sasampunipun materi punika dipunsusun, lajeng damel *flowchart*. *Flowchart* inggih punika diagram urutanipun damel *media* supados gampang anggenipun ngrantam program *media*. *Flowchart* punika saged nggambaraken kadospundi *media* punika dipundamel (*flowchart* saged dipunpirsani wonten ing lampiran). *Flowchart* punika salajengipun dipunandharaken wonten ing naskah *media* pasinaon. Ingkang wosipun andharan materi maos geguritan kanthi jangkep sarta menu-menu menapa kemawon ingkang wonten ing *media* pasinaon (naskah *media* pasinaon interaktif maos geguritan saged dipunpirsani wonten ing lampiran).

#### **c. Tahap pengembangan Media**

Tahap *pengembangan media* inggih punika tahap produksi media pasinaon. Naskah media ingkang sampun dipundamel dipunlebetaken wonten ing program Adobe Flash CS3 Professional. Materi punika dipunlebetaken wonten ing *layer-layer* ingkang wonten ing program Adobe Flash. Sasampunipun sedaya materi punika dipunlebetaken lajeng dipundamel animasi saha gambar panjurung materi ingkang saged narik kawigatosanipun siswa. Sedaya perangan dipun *cek* ngantos dumugi media punika dipun*publikasi* dados aplikasi media pasinaon ingkang interaktif kanthi ngginakaken aplikasi Adobe Flash CS3 arupi CD (Compact Disk).

#### **d. Tahap Validasi saha Ujicoba Media Pasinaon**

Tahap validasi saha ujicoba *media* pasinaon dipunlampahi sasampunipun damel *media* pasinaon interaktif ingkang arupi CD (Compact Disk). Tahap validasi punika mbetahaken dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. Evaluasi *media*

pasinaon ugi dipunbiji kaliyan guru basa Jawi. Wondene ujicoba *media* pasinaon punika mbetahaken siswa kelas VII. Tahap evaluasi utawi validasi *media* pasinaon punika kangge maringi biji saha pamrayogi tumrap lampahipun damel *media*. Wondene guru basa Jawi punika maringi biji *media* pasinaon kanthi maringi pamrayogi saha maringi biji *media* ingkang pungkasan. Evaluasi *kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap *media* pasinaon sareng kaliyan ujicoba *media* tumrap siswa kelas VII.

## **2. Evaluasi *Kualitas Media* dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media**

Evaluasi *kualitas media* pasinaon maos geguritan punika dipunlampahi adhedhasar validasi dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. *Media* pasinaon maos geguritan ingkang dipundamel mawi aplikasi Adobe Flash CS3 punika sampun dipunvalidasi mawi tata caranipun satemah produk *media* punika dipunsarujuki sampun layak dipunujicoba.

Validasi *kualitas media* pasinaon dening dosen ahli materi wonten 2 peranan. Perangan pamulangan kaperang dados 9 *indikator*. *Indikator-indikator* punika antawisipun: *indikator kualitas* anggenipun maringi motivasi siswa, jumbuhipun *indikator* kaliyan Kompetensi Dasar, jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar, leresipun materi, cethanipun andharan materi, cekap anggenipun maringi gladhen, leresipun soal kaliyan *indikator*, leres anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan, sarta cetha anggenipun migunakaken *media*. Wondene validasi *kualitas media* peranan Isi punika wonten 8 *indikator*. *Indikator-indikator* punika antawisipun: cekapipun bobot materi kangge nggayuh ancasipun pasinaon, cetha anggenipun ngandharaken materi, sistematika andharan

materi, jumbuhipun tuladha kaliyan materi, anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi, gambar-gambaripun dados panjurung materi, rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar, rumusan soal jumbuh kaliyan *indikator*, sarta sisahipun soal sampun jumbuh kaliyan ancasipun kompetensi ingkang dipunkajengaken.

Asiling validasi dening dosen ahli materi tumrap *kualitas media* pasinaon punika sedayanipun pikantuk rata-rata *prosentase* 72%, kagolong kategori sae. Kategori punika nedahaken bilih materi ingkang wonten ing salebeting *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika sampun jumbuh kaliyan kompetensi, wontenipun video tuladha maos geguritan, basa ingkang dipunginakaken punika saged dipunmangertosi, sarta wontenipun pitedah panganggenipun *media* lan pitedah nggarap gladhen ingkang nggampilaken siswa anggenipun ngginakaken *media*.

Validasi dening dosen ahli *media* ugi wonten 2 peranan, inggih punika peranan *tampilan* saha peranan pemrograman. Peranan tampilan kaperang dados 10 *indikator*, ingkang peranan pemrograman kaperang dados 9 *indikator*. 10 *indikator* peranan tampilan inggih punika: cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program, kawaosipun teks utawi seratan, leresipun anggenipun milah lan kompilasi warni, konsistensi anggenipun mapanaken *tombol*, *kualitas* tampilan gambaripun, anggenipun nedahaken *animasi*, panjurung musik ingkang ngiringi, tampilan layaripun, cethanipun swanten, sarta leresipun anggenipun ngginakaken basa. Wondene 9 *indikator* peranan pemrograman antawisipun: cethanipun navigasi, konsisten anggenipun migunakaken *tombol*, cethanipun pitedah, gampil

anggenipun migunakaken *media*, efisien anggenipun migunakaken utawi milih layer, efisiensi teks, responipun tumrap peserta didik, cepetipun program, sarta *media* saged narik kawigatosan.

Asiling validasi dening dosen ahli *media* punika sedayanipun pikantuk *prosentase* rata-rata 80% ingkang kagolong kategori sae sanget. Kategori sae sanget punika nedahaken bilih *kualitas media* punika sampun sae dipupirsani saking gampilipun migunakaken *media*, panganggenipun *tombol-tombol* navigasi, lan cepetipun program. Satemah *media* punika saged narik kawigatosan siswa anggenipun badhe sinau. *Media* punika bilih dipunpirsani saking perangan tampilan saha pemrograman sae.

Adhedhasar asiling validasi dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*, pramila dipunlampahi revisi utawi ndandosi *media* jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. Revisi punika ginanipun supados *media* pasinaon maos geguritan ingkang dipundamel langkung sae, satemah *media* punika ing samangke saged dipunginakaken wonten ing proses pasinaon. Wondene pamrayoginipun kados mekaten.

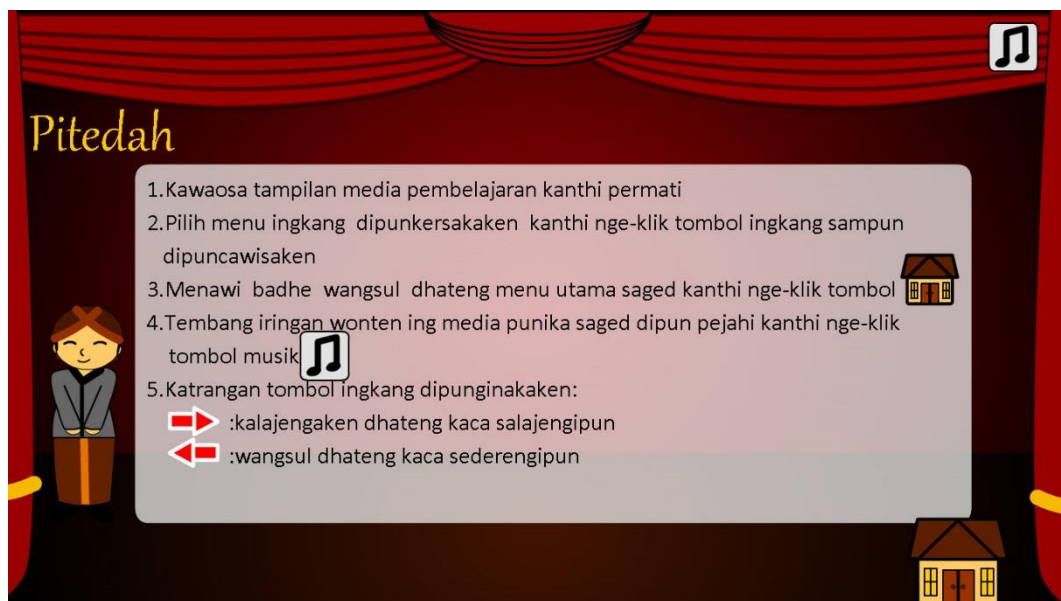
#### **a. Evaluasi Dosen Ahli Materi**

Dosen ahli materi paring pamrayogi tumrap *media* pasinaon interaktif maos geguritan satemah *media* punika saged dipundandosi supados saged ngasilaken *media* pasinaon ingkang sae. Pamrayogi saking dosen ahli materi antawisipun kados mekaten

### 1) Pamilihing warni background tulisan

Pamrayogi saking dosen ahli materi dipundadosaken bekal kangge ndandosi *media* pasinaon punika. Warni background tulisan ingkang waunipun pethak kedah dipungantos amargi kirang saged narik kawigatosanipun ingkang maos.

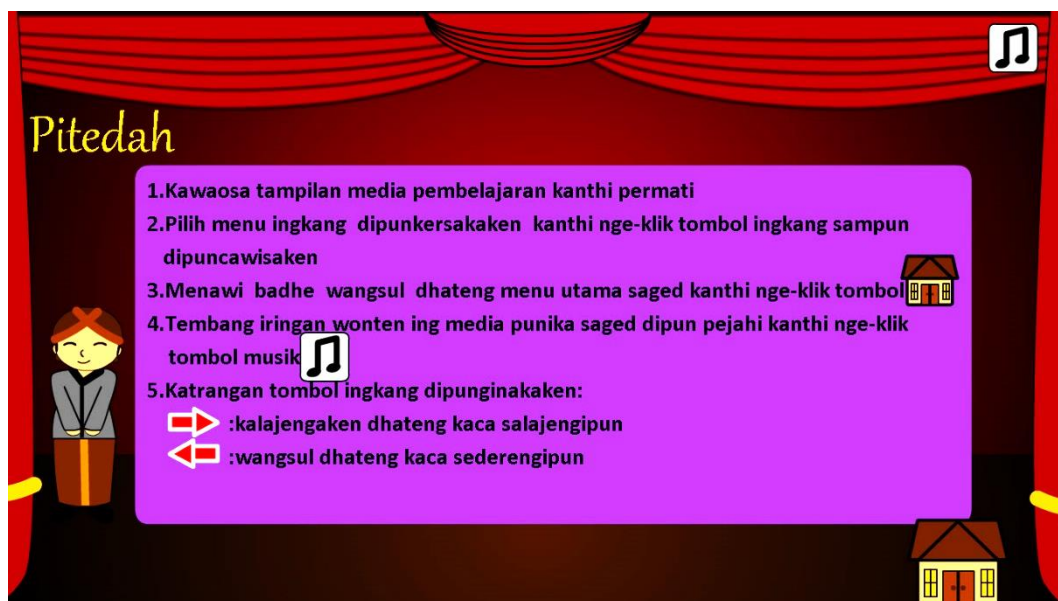
#### a) Tampilan background tulisan saderengipun dipunrevisi



**Gambar 2. tampilan background saderengipun dipunrevisi**

#### b) Tampilan background sasampunipun dipunrevisi

Sasampunipun dipunrevisi jumbuhn kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi pramila tampilan background sampun dipunparingi warni ingkang benten wonten ing saben layeripun.



**Gambar 3. tampilan background sasampunipun dipunrevisi**

## 2) Video tuladha maos geguritan

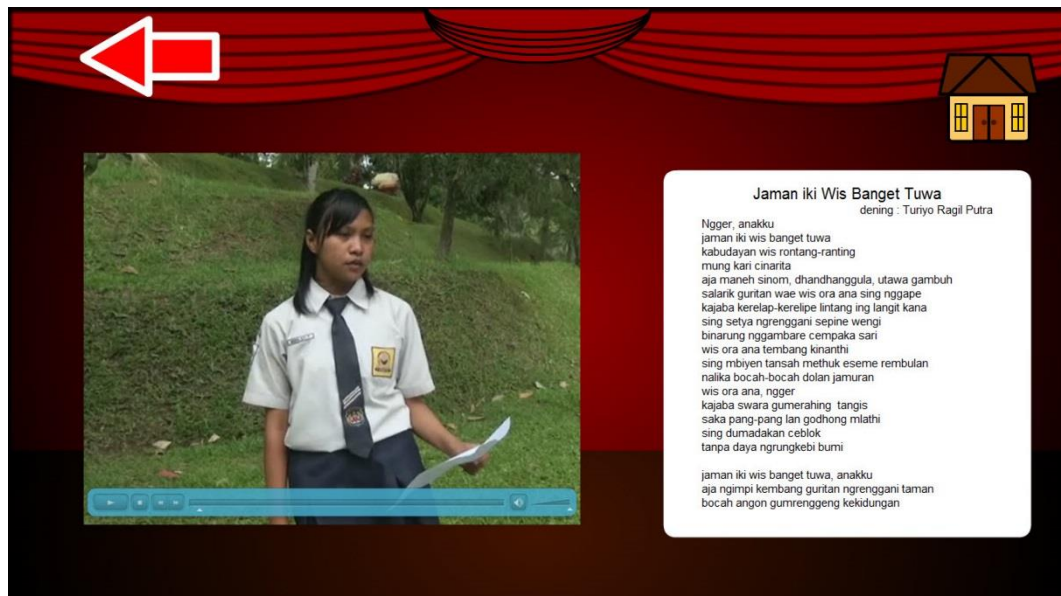
Pamrayogi salajengipun saking dosen ahli materi inggih punika tuladha tiyang maos geguritan ingkang dipunandharaken mawi video rekaman siswa ingkang maos geguritan kirang trep anggenipun maos. Siswa SMP punika dereng saged ngedalaken *ekspresinipun*. Pramila kedah dipungantos rekaman video tiyang ingkang langkung saged ngedalaken *ekspresinipun* amargi punika ing samangeke badhe dipundadosaken tuladha siswa anggenipun badhe maos geguritan.

### a) Tampilan tuladha maos geguritan saderengipun revisi

Saderengipun dipunrevisi tuladha maos geguritan punika dipunparagakaken kaliyan salah satunggaling siswa kelas IX SMP N 6 Magelang. Ananging miturut pamanggih dosen ahli materi siswa punika dereng saged ngedalaken *ekspresinipun*. Pramila kedah dipungantos videonipun mawi tuladha maos geguritan ingkang langkung sae lan saged ngedalaken *ekspresinipun*. Wondene gantosipun

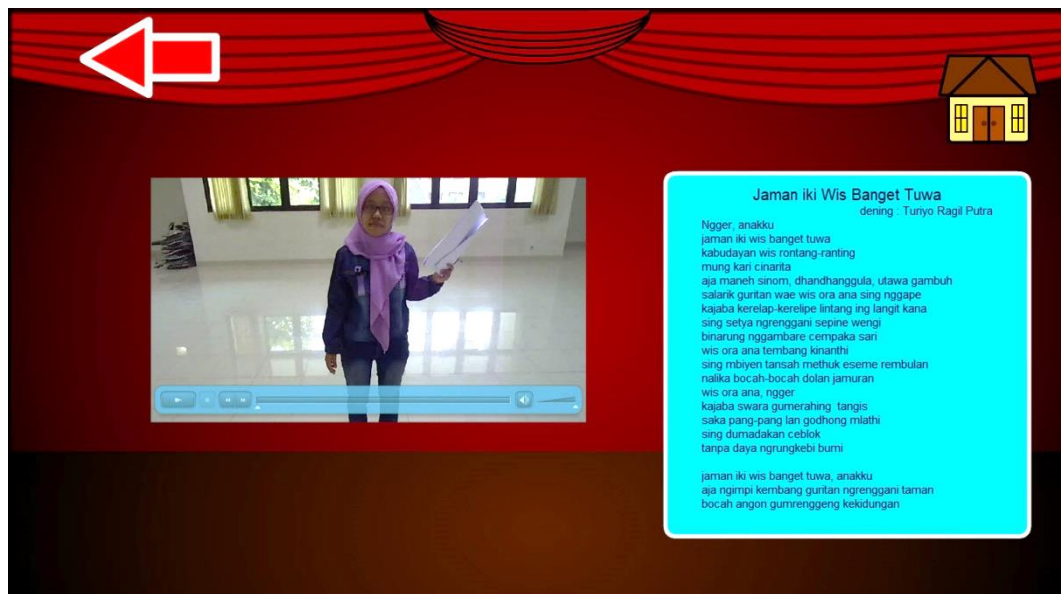


inggi punika tuladha maos gegurita ingkang dipunparagakaken kaliyan salah satunggalipun mahasiswa *pendidikan* basa Jawi.



**Gambar 4. tampilan tuladha maos geguritan saderengipun revisi**

b) Tampilan tuladha maos geguritan sasampunipun dipunrevisi

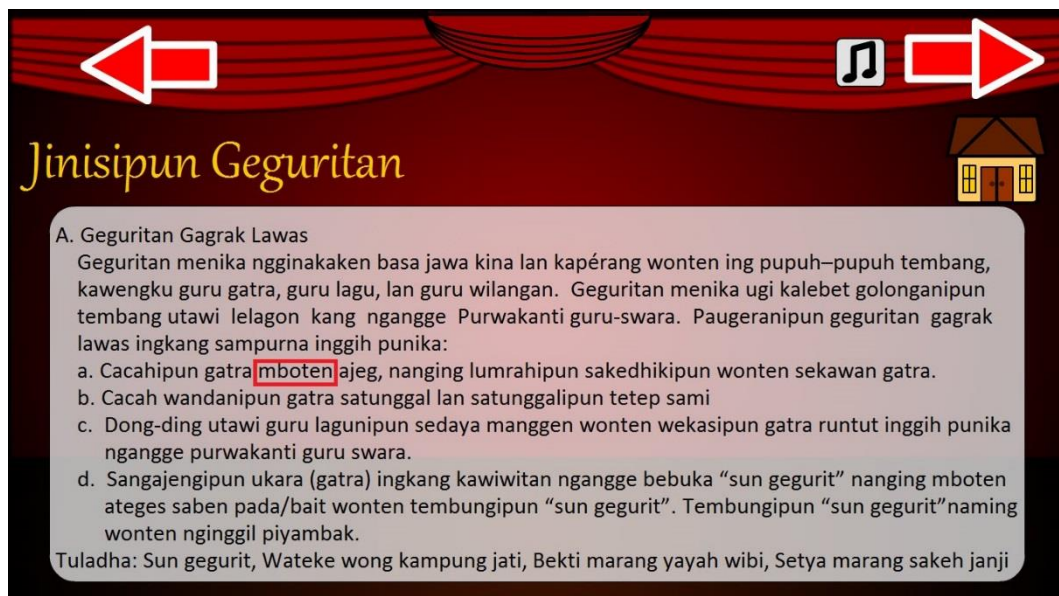


**Gambar 5. tampilan tuladha maos geguritan sasampunipun revisi**

### 3) Tata panyeratipun teks saha ejaan

Pamrayogi ingkang pungkasan saking dosen ahli materi inggih punika babagan tata panyeratipun teks ingkang dereng tumata kanthi sae sarta ejaan ingkang taksih kirang trep kadosta tembung ‘boten’ taksih dipunserat ‘mboten’. Salajengipun tata panyeratipun kedah dipunewahi supados langkung gampil anggenipun maos.

#### a) Tampilan tata panyeratipun teks saha ejaan saderengipun dipunrevisi



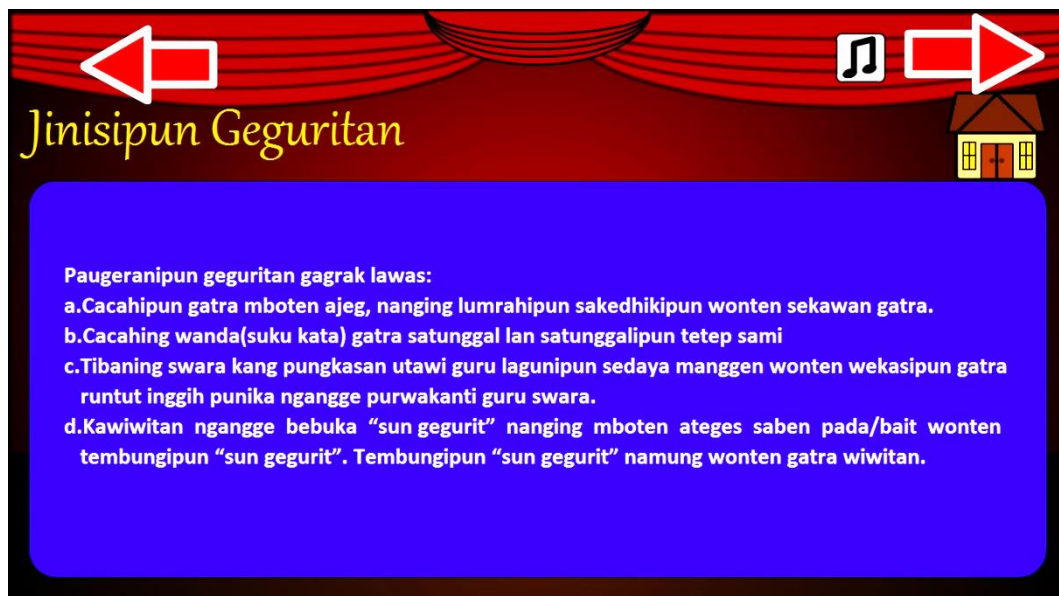
**Gambar 6. tampilan panyerating teks saha ejaan saderengipun revisi**

#### b) Tampilan tata panyeratipun teks saha ejaan sasampunipun dipunrevisi

Sasampunipun dipunrevisi satunggal layer punika dipunewahi supados siswa langkung gampil anggenipun sinau mawi *media* pasinaon punika sarta mangertosi *ejaan* ingkang sae lan trep kaliyan paugeranipun panyerating tata basa Jawi ingkang leres.



Gambar 7. tampilan panyerating teks saha ejaan sasampunipun revisi



Gambar 8. tampilan panyerating teks saha ejaan sasampunipun revisi

#### b. *Evaluasi Dosen Ahli Media*

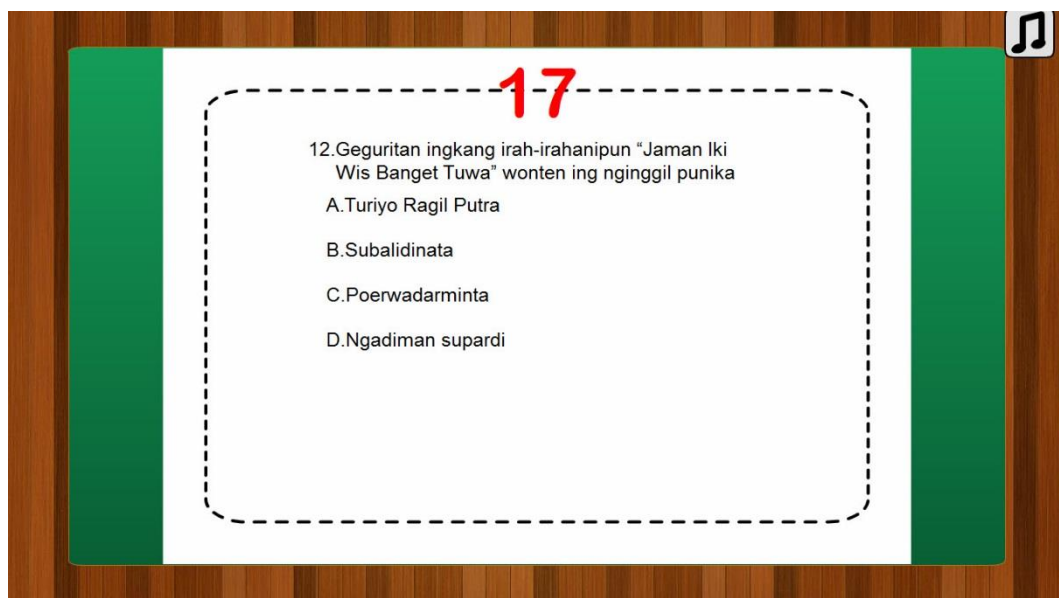
Dosen ahli *media* paring pamrayogi tumrap tampilan *media* pasinaon maos geguritan. Pamrayogi-pamrayogi saking dosen ahli *media* punika ginanipun kangge ndandosi *media* pasinaon supados tampilan *media* pasinaon punika saged langkung sae. Pamrayogi saking dosen ahli *media* antawisipun ingkang kados mekaten.

1) Revisi soal ingkang kirang apresiatif saha *timer*-ipun

Pamrayogi saking dosen ahli *media* ugi dipundadosaken bekal kangge ndandosi *media* pasinaon punika. Miturut dosen ahli *media* sasampunipun mirsani perangan gladhen, taksih wonten soal ingkang kadamel kirang apresiatif. Pramila, soal ingkang kirang apresiatif punika kedah dipundandosi mawi soal ingkang langkung apresiatif. *Timer* ingkang wonten ing saben soal punika ugi kirang kangge njawab soal bilih namung 20 detik. Punika kedah dipuntambahi supados langkung sekeca anggenipun nggarap gladhen.

a) Tampilan soal saderengipun revisi

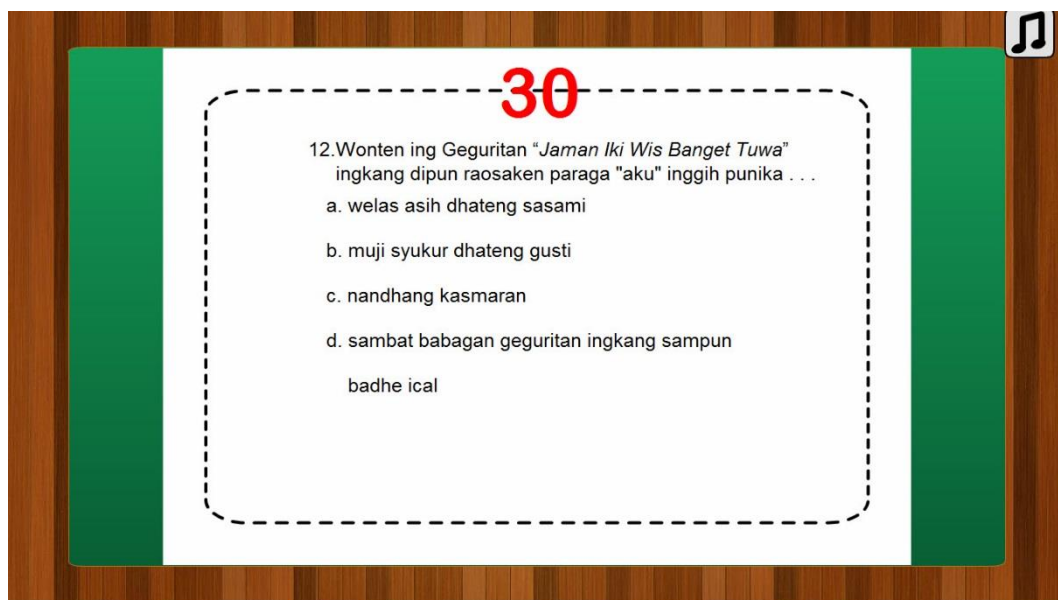
Saderengipun revisi soal punika wosipun inggih punika pitekanenan babagan panganggitipun geguritan ingkang dados tuladha maos geguritan. Punika miturut dosen ahli *media* kirang trep bilih dipundadosaken soal wonten ing gladhen punika.



**Gambar 9. soal saderengipun revisi**

b) Tampilan soal sasampunipun revisi

Sasampunipun dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli *media* soal punika dipundandosi kanthi soal ingkang langkung apresiatif. Soal dipungantos kaliyan soal sanes ingkang wosipun inggih punika gayut kaliyan wosipun geguritan. *Timer* gladhen ingkang dipunewahi dados 30 detik saben soalipun.

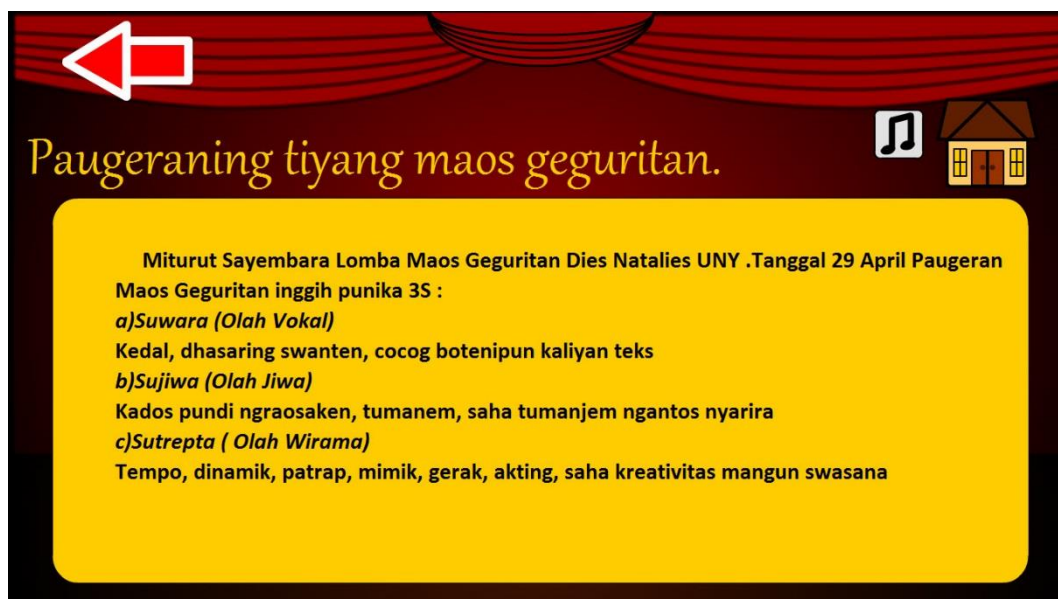


**Gambar 10. soal sasampunipun revisi**

2) Tambahan materi paugeran maos geguritan

Pamrayogi sanesipun saking dosen ahli *media* inggih punika ngengingi materi paugeran maos geguritan. Materi punika taksih kirang paugeran maos geguritan ingkang nate dipunginakaken wonten ing pambijining lomba geguritan dies natalies Universitas Negeri Yogyakarta. Salajengipun materi paugeran maos geguritan punika kedah dipuntambahi mawi 3S (Suwara, Sujiwa, Sutrepta) ingkang tampilanipun kados mekaten.





**Gambar 11. Tampilan Tambahan Materi Paugeran Maos Geguritan**

### **3. Kualitas *Media Interaktif* Miturut Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa Kelas VII**

Sasampunipun *media* punika layak dipunujicoba, ingkang katindakaken salajengipun inggih punika evaluasi *kualitas media* dening guru basa Jawi sarta ujicoba tumrap siswa kelas VII. Guru basa Jawi paring biji *media* punika kanthi ngisi angket biji *kualitas media* pasinaon interaktif maos geguritan. Wondene pamanggih siswa tumrap *media* pasinaon punika dipunlampahi kanthi ngisi angket utawi lembar evaluasi tanggapan siswa tumrap *media* pasinaon interaktif maos geguritan.

Evaluasi *kualitas media* dening guru basa Jawi wonten 2 peranan, inggih punika peranan leresipun konsep saha kompetensi kaliyan peranan *kualitas* tampilan. Perangan leresipun konsep saha kompetensi kaperang dados 5 indikator, inggih punika: jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing

Kurikulum 2013, jumbuhipun urutanipun materi ingkang wonten ing salebeting produk *media* pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional, cethanipun evaluasi utawi gladhen ingkang paring piwulang, jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar, sarta anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan. Perangan *kualitas* tampilan ugi kaperang dados 5 *indikator*. *Indikator-indikator* punika ing antawisipun: cethanipun pitedah sinau anggenipun ngginakaken *media* pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional, kompetensi warni, tampilan menu, jinis saha ukuranipun teks, saha *kualitas*ipun gambar utawi video.

Evaluasi *kualitas media* dening guru basa Jawi saking kalih perangan punika pikantuk rata-rata *prosentase* 79%, ingkang kagolong kategori sae. Kagolong wonten kategori sae amargi *media* punika sampun dipundamel jumbuh kaliyan kurikulum saha standar kompetensi. Materinipun dipunandharaken kanthi cetha, tampilan *median*ipun sampun sae, anggenipun nyamektakaken *tombol* saha pitedah saged nggampilaken siswa anggenipun ngginakaken *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika.

Evaluasi *kualitas media* salajengipun saking pamanggihipun siswa ingkang cacahipun 32 siswa. Asiling pamanggih siswa sedayanipun tumrap panganggenipun *media* pasinaon interaktif maos geguritan wonten ing proses pasinaon saged dipunpirsani saking 4 perangan, inggih punika perangan gampilipun mahami materi materi, *Kemandirian Sinau*, *Penyajian Media*, sarta *Pengoperasian Media*. Biji saking pamanggih siswa punika pikantuk rata-rata *prosentase* 86%, ingkang kagolong kategori sarujuk sanget. Tegesipun siswa sarujuk sanget

wontenipun *media* pasinaon interaktif maos geguritan. Tampilanipun *media* punika sae, saged narik kawigatosanipun siswa, sarta saged nggampilaken siswa anggenipun sinau maos geguritan. Wondene *kualitas media* pasinaon interaktif maos geguritan miturut pamanggih guru basa Jawi saha siswa kelas VIIC SMP N 6 Magelang dipunandharaken kados mekaten.

**a. *Kualitas Media Miturut Pamanggih Guru Basa Jawi***

Evaluasi tumrap *kualitas media* boten namung dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*. Guru basa Jawi ugi maringi pamanggih tumrap *kualitas media* pasinaon interaktif maos geguritan punika. Pamrayogi saking guru basa Jawi punika ginanipun ugi kangge ndandosi *media* supados tampilan *media* pasinaon punika langkung sae. Ing pangajab saged langkung trep dipunginakaken wonten ing salebeting proses pasinaon.

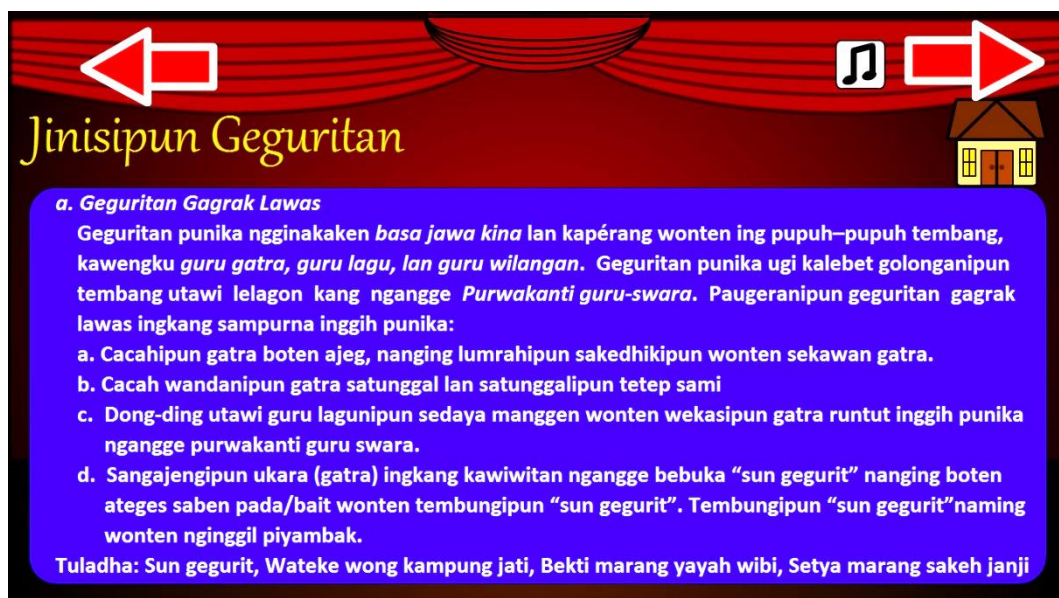
Pamrayogi saking guru basa Jawi punika babagan tampilan ingkang dereng saged ndudut ati dhateng panganggenipun. Tampilan punika kirang saged ndudut ati amargi tata panyeratipun teks saben layer miturut pamanggih guru basa Jawi punika taksih kirang tumata. Saenipun bilih saben layer wonten ing materi maos geguritan punika kedahipun namung dipunisi kaliyan satunggal materi kemawon. Supados siswa punika saged fokus anggenipun maos lan mangertosi materi ingkang kaandharaken. Pramila tampilan *media* pasinaon wonten ing perangan materi punika kedah dipunewahi jumbuh kaliyan pamanggihipun guru basa Jawi ingkang kados mekaten.



1) Tampilan wonten ing menu jinisipun geguritan

a) Tampilan saderengipun revisi

Saderengipun revisi punika layer jinisipun geguritan katingal kebak kanthi teks amargi pangertosan geguritan gagrak lawas dipundadosaken satunggal kaliyan paugeranipun geguritan gagrak lawas. Punika miturut pamanggih guru basa Jawi saged damel siswa kirang fokus anggenipun maos. Pramila kedah dipunewahi kanthi kaperang dados 2 peranan layer.



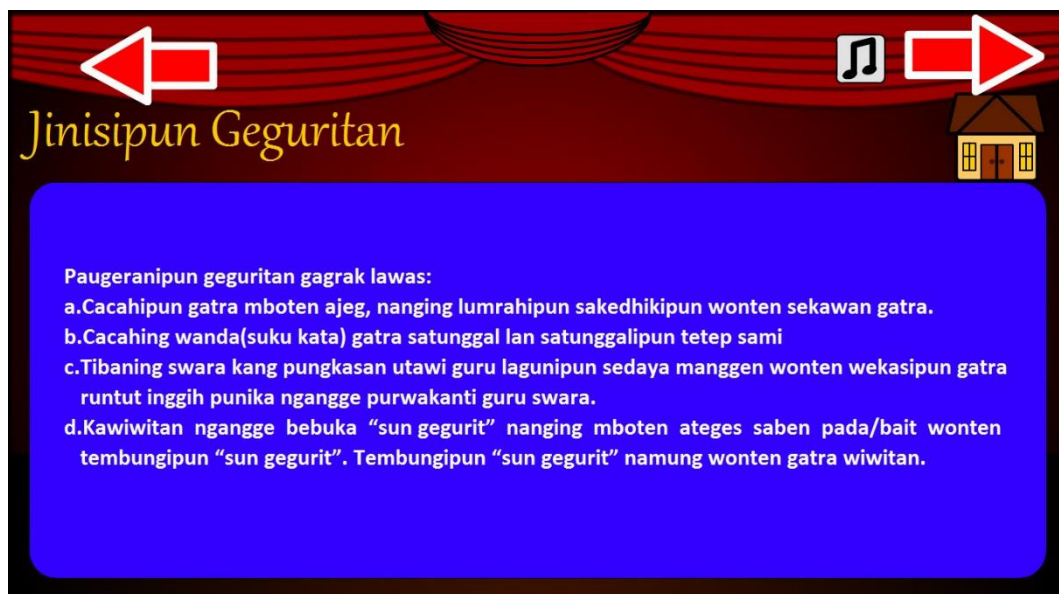
**Gambar 12. Tampilan menu jinisipun geguritan saderengipun revisi**

b) Tampilan sasampunipun revisi

Sasampunipun dipunrevisi layer pangertosan saha paugeran geguritan gagrak lawas punika dipunperang dados kalih peranan dados *layer* pangertosan kaliyan *layer* paugeranipun geguritan gagrak lawas.



Gambar 13. Tampilan menu jinisipun geguritan sasampunipun revisi



Gambar 14. Tampilan menu jinisipun geguritan sasampunipun revisi

## 2) Tampilan wonten ing menu paugeran maos geguritan

Tampilan paugeran maos geguritan punika ugi taksih kirang tumata miturut pamanggihipun basa Jawi ingkang kedahipun dipunperang malih supados siswa saged kanthi *fokus* sinau wonten ing saben perangan punika.

### a) Tampilan saderengipun revisi

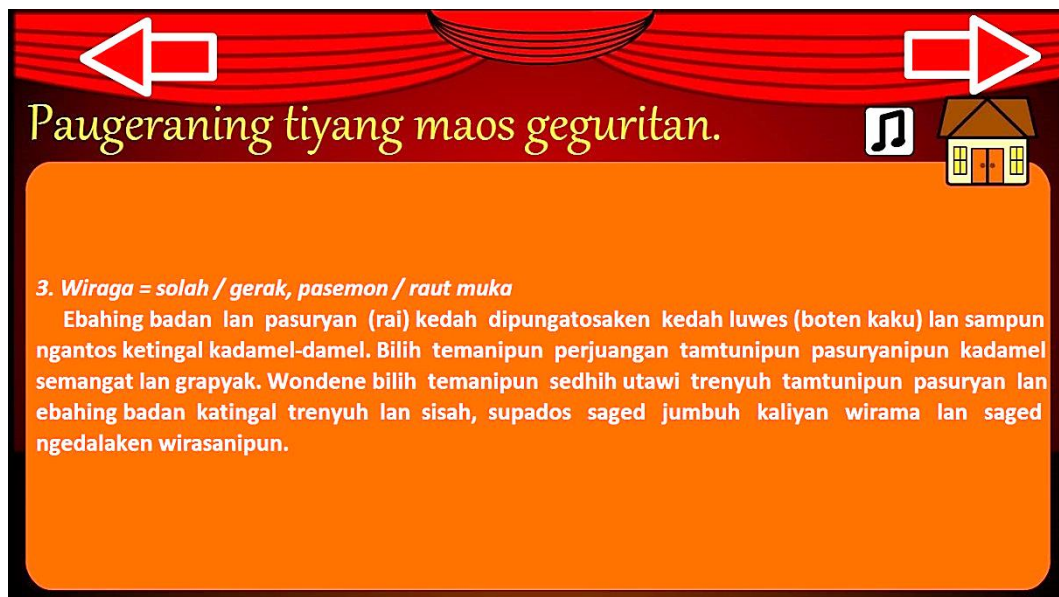
Saderengipun revisi layer paugeraning maos geguritan aspek wiraga kaliyan wirasa dipundadosaken satunggal ingkang tamplanipun kados mekaten.



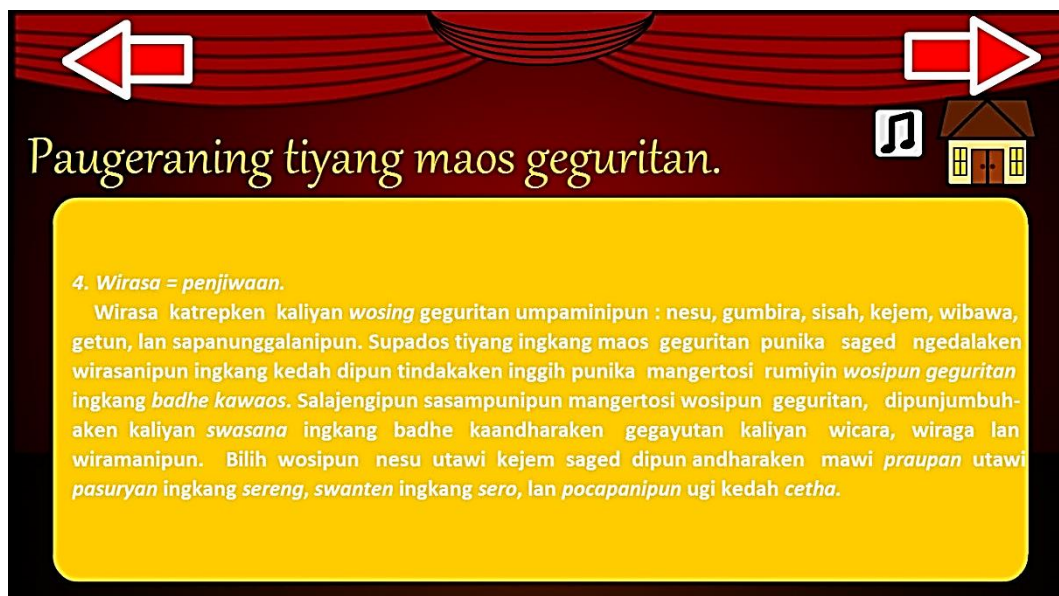
**Gambar 15. Tampilan menu paugeran maos geguritan saderengipun revisi**

### b) Tampilan sasampunipun revisi

Sasampunipun dipunrevisi layer paugeranipun maos geguritan aspek wiraga lan wirasa punika dipunperang daos kalih mawi layer ingkang benten. Satemah siswa saged fokus sinau kanthi aspek satunggal tumuju dhateng aspek sasanesipun kanthi gampil.



Gambar 16. Tampilan menu paugeran maos geguritan sasampunipun revisi



Gambar 17. Tampilan menu paugeran maos geguritan sasampunipun revisi

#### b. *Kualitas Media* Miturut Pamanggih Siswa Kelas VII

*Media* pasinaon interaktif maos geguritan sasampunipun dipunvalidasi saha dipunsarujuki layak dipunujicoba dening dosen ahli materi saha dosen ahli *media*

lajeng dipunujicoba dhateng siswa kelas VII C SMP N 6 Magelang. Wonten proses ujicoba punika siswa dipundhawuhi ngisi lan nyerat pamrayoginipun wonten ing lembar evaluasi tanggapan siswa ingkang arupi angket. Sasampunipun angket punika dipunisi dening siswa saged dipunpirsani kados pundi pamanggihipun siswa tumrap *media* pasinaon interaktif maos geguritan kanthi migunakaken aplikasi Adobe Flash CS3 Professional dipunpirsani saking *kualitas* andharan materi saha *kualitas* tampilanipun.

*Prosentase* biji pamanggih siswa wonten sedaya perangan *media* pasinaon maos geguritan punika pikantuk 86% ingkang kagolong kategori sarujuk sanget. Tegesipun siswa sarujuk sanget bilih *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika dipunginakaken wonten pasinaon ing kelas. *Media* punika saged narik kawigatosanipun siswa lan ugi nggampilaken siswa anggenipun badhe sinau materi maos geguritan. Wondene saperangan pamanggih saha pamrayogi ingkang dipunserat siswa wonten ing angket evaluasi tanggapan siswa saged dipunpirsani wonten ing ngandhap punika.

#### 1) Pamanggih saking Charisa Febby

Charisa Febby minangka siswa kelas VIIC SMP N 6 Magelang. Pamanggih saking Charisa Febby tumrap *kualitas media* punika sae sanget satemah gampil dipunmangertosi. Ugi *media* punika saged dipunginakaken kangge ngambali materi ingkang dereng dipunmangetosi dening siswa. Punika nedahaken bilih *media* punika trep dipunginakaken kangge materi pasinaon maos geguritan.




## E. Pamanggih utawi Pamrayogi

Media sing digunakake kui gampil lan iso dipamangerteni.  
 Lan iso digunakake ngambeli materi ingkang clereng  
 dipunmangertosi.

Magelang, 30 Mei 2014

Siswa,

  
 (Charisa Febby S)

## 2) Pamanggih saking Fitri Nurafini


Fitri Nurafini punika minangka siswa kelas VIIC SMP N 6 Magelang. Siswa punika ngandharaken bilih *media* punika sae amargi gampil dipunginakaken dening siswa. Lan ugi paring pamrayogi supados tuladha maos geguritan wonten ing *media* punika dipuntambah malih.

## E. Pamanggih utawi Pamrayogi

Tuladha geguritan dipun tambah malih.  
 Media pasinaonan punika ~~gampang~~ gampil  
 digunakaken dening siswa.

Magelang, 30 Mei 2014

Siswa,

  
 (Fitri Nurafini)

### 3) Pamanggih saking Hari Bintang

Hari Bintang punika minangka siswa kelas VIIC SMP N 6 Magelang. Siswa punika ngandharaken bilih *media* punika saged damel siswa langkung remen sinau basa Jawi amargi wonten gambar saha lagunipun,

#### E. Pamanggih utawi Pamrayogi

Media ini dapat membuat anak lebih senang belajar bahasa Jawa karena ada gambar dan lagu yang membuat belajar lebih senang

Magelang, 30 Mei 2014

Siswa,



(.....)

### 4) Pamanggih saking Luky Ryanada

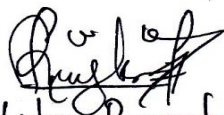
Luky Ryanada inggih punika siswa kelas VIIC SMP N 6 Magelang. Siswa punika ngandharaken bilih *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika sae lan mirunggan dipunginakaken wonten ing pasinaon sarta saged nambah kawruh basa Jawinipun siswa.

## E. Pamanggih utawi Pamrayogi

Media yang digunakan bagus dan nyaman  
dan dapat menambah pengetahuan bahasa  
Jawa.

Magelang, 30 Mei 2014

Siswa,

  
(Luky Ryanada W.)

## 5) Pamanggih saking Nanda Muhammad


Nanda Muhammad punika minangka siswa kelas VIIC SMP N 6 Magelang. Miturut Nanda *media* pasinaon punika mbiyantu sanget kangge sinau. Amargi wonten gendhing pangiringipun ingkang narik kawigatosanipun siswa. Sasanesipun materi wonten ing salebeting *media* pasinaon maos geguritan punika ugi mbiyantu siswa kangge sinau saha ngapalaken materi pasinaon maos geguritan.

## E. Pamanggih utawi Pamrayogi

Media ini sangat membantu siswa untuk belajar. Musiknya sangat menarik  
dan materinya sangat membantu siswa untuk belajar dan menghafal.

Magelang, 30 Mei 2014

Siswa,

  
(Nanda Muhammad Najib.)



*Media* pasinaon interaktif maos geguritan punika sampun dipunevaluasi dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi, sarta siswa kelas VII. Evaluasi punika sae sanget tumrapipun *media* pasinaon supados saged ngasilaken *media* ingkang langkung sae. Asiling evaluasi *kualitas media* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi, sarta siswa kelas VII saged dipunpirsani wonten ing tabel ing ngandhap punika.

**Tabel 31: Asiling biji *kualitas media* pasinaon maos geguritan**

No.	Pambiji <i>Kualitas Media</i> Pasinaon	<i>Prosentase</i>	Kategori
1.	Dosen Ahli Materi	72%	Sae
2.	Dosen Ahli <i>Media</i>	81%	Sae Sanget
3.	Guru Basa Jawi	78%	Sae
4.	Pamanggih Siswa Kelas VIIC	86%	Sae Sanget
<b>Rata-rata <i>prosentase</i> bijinipun</b>		<b>79%</b>	<b>Sae</b>

Adhedhasar tabel wonten ing nginggil saged dipunmangertosi biji *kualitas media* sedayanipun saking dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi, sarta pamanggih siswa pikantuk rata-rata *prosentase* 79% ingkang kagolong kategori sae. Kategori sae punika nedahaken bilih *media* pasinaon interaktif maos geguritan ingkang dipundamel saged dipunginakaken guru minangka sarana kangge ngandharaken wosipun materi pasinaon, sarta saged nggampilaken siswa anggenipun sinau materi maos geguritan.

*Media* pasinaon interaktif maos geguritan ingkang dipundamel punika tamtunipun ugi wonten kirang saha langkungipun. Kakirangan saha langkungipun *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika badhe kaandharaken kados mekaten.

- a. Kakiranganipun *media* pasinaon interaktif maos geguritan
  - 1) *Media* pasinaon maos geguritan punika kalebet jinis *media* ingkang adhedhasar *multimedia* utawi komputer, satemah panganggenipun kedah migunakaken komputer. Anggenipun migunakaken komputer tamtunipun mbetahaken listrik. Bab punika ingkang njalari panganggening *media* punika winates sanget.
  - 2) *Media* punika ugi mbetahaken piranti kangge ngedalaken swanten video geguritan saha gendhing iringanipun. Piranti ingkang dipunbetahaken punika ingkang arupi *sound system*. Pramila menawi boten wonten piranti swanten kasebat gendhing iringan saha swanten videonipun boten saged dipunmirengaken.
  - 3) Nalika listrikipun pejah *media* pasinaon punika boten saged dipunginakaken, ananging saged dipunsinaoni mawi printout, satemah proses pasinaon saged lumampah kanthi sae.
- b. Langkungipun *media* pasinaon interaktif maos geguritan
  - 1) *Media* punika layak dipunginakaken minangka sarana ingkang dipunginakaken wonten ing proses pasinaon mliginipun materi pasinaon maos geguritan. Layakipun *media* punika saged dipunpirsani wonten ing validasi *kualitas media* dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, biji saking guru basa Jawi, sarta pamangguh siswa kelas VII ingkang pikantuk *prosentase* rata-rata 79% ingkang kagolong kategori sae.
  - 2) *Media* pasinaon punika gampil dipunginakaken amargi dipunjangkepi pitedah panganggenipun *media*. Basa ingkang dipunginakaken ugi basa Jawi ragam

krama ingkang prasaja. Kanthi menika siswa saged ngginakaken *media* punika minangka *media* pasinaon materi maos geguritan kanthi mandhiri wonten ing griya kanthi gampil sinambi sinau basa Jawi ragam krama.

- 3) Tampilan *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika dipunjangkepi gambar saha *animasi* ingkang jumbuh kaliyan karakteristik siswa kelas VII, satemah saged narik kawigatosanipun siswa lan damel siswa remen anggenipun sinau maos geguritan migunakaken *media* interaktif maos geguritan punika.
- 4) Saben komputer saged dipun-*install media* punika , amargi *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika sampun awujud aplikasi kanthi format .exe lan sampun wonten ing salebeting CD (Compact Disk), satemah saged dipunginakaken wonten ing komputer ingkang boten gadhah aplikasi Adobe Flash CS3 Professional.
- 5) *Media* pasinaon interaktif punika saged dipunginakaken wonten ing kelas kanthi klasikal mawi LCD (Liquid Crystal Display), ugi saged dipunginakaken kanthi mandhiri. Amargi punika, cacahipun unit komputer ingkang winates boten dados pepalang tumrap panggening *media* pasinaon interaktif maos geguritan punika.
- 6) Gladhen ingkang wonten ing *media* punika wonten *indikator* leres botenipun jawaban nalika siswa paring wangsulan saben soal. satemah siswa saged langsung mangertosi jawaban ingkang leres. Sarta komputer badhe paring pambiji kanthi otomatis satemah siswa saged mangertosi kaprigelanipun sasampunipun mangsuli sedaya soal wonten ing gladhen punika

#### 4. Asiling Tampilan Produk Media Pasinaon *Interaktif* Maos Geguritan

Asiling validasi dening dosen ahli materi, dosen ahli *media*, biji saking guru basa Jawi, sarta pamanggih siswa saged dipunpikantuk asiling tampilan produk *media* pasinaon interaktif maos geguritan. Tampilan *media* pasinaon puika dipunpikantuk kanthi revisi utawi ndandosi *media* pasinaon jumbuh kaliyan pamrayoginipun dosen ahli materi, dosen ahli *media*, guru basa Jawi, sarta pamanggih siswa. Sedaya pamrayogi saking dosen ahli materi, dosen ahli *media*, sarta guru basa Jawi punika ginanipun kangge revisi supados saged ngasilaken *media* pasinaon ingkang sae. Wonten ngandhap punika revisi *media* adhedhasar pamrayogi dosen ahli materi, dosen ahli *media*, saha guru basa Jawi.

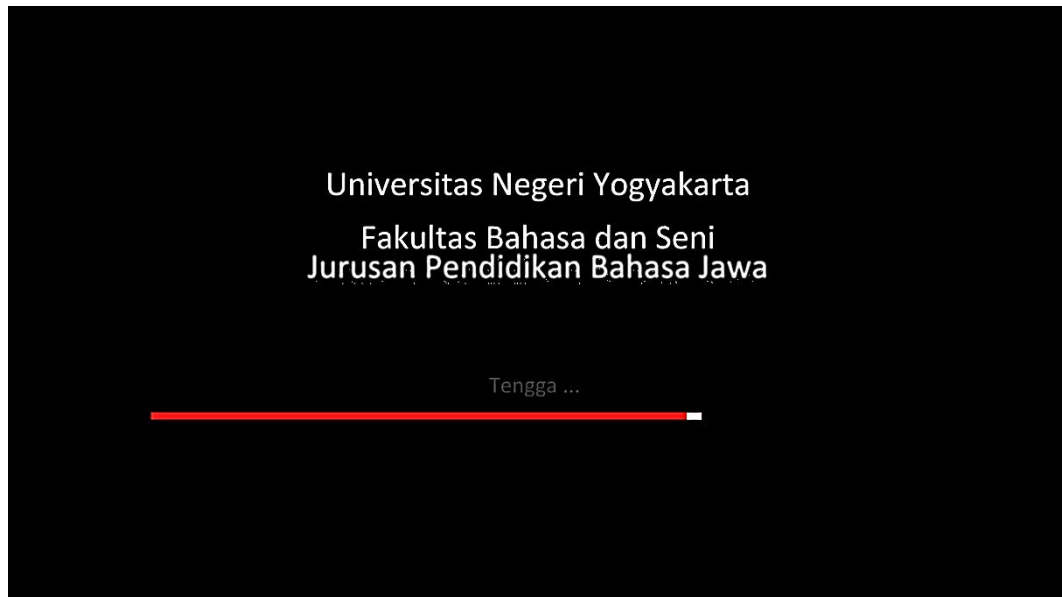
**Tabel 32: Revisi Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan**

<b>Pamrayogi Dosen Ahli Materi</b>	<b>Pamrayogi Dosen Ahli Media</b>	<b>Pamrayogi Guru Basa Jawi</b>
Background tulisan dipungantos ingkang langkung warninipun supados saged langkung narik kawigatosanipun siswa	Soal wonten ing gladhen kadamel langkung apresiatif.	
Video tuladha maos geguritan dipungantos mawi paraga ingkang langkung sae babagan maos geguritan saha saged langkung ngedalaken <i>ekspresi</i> -nipun	Timer saben soal wonten ing gladhen dipuntambahi supados siswa langkung sekeca anggenipun nggarap.	
Tata panyeratipun teks dipuntata malih saha ejaan ingkan dereng leres dipunleresaken miturut tata basa Jawi ingkang leres.	Materi paugeranipun maos geguritan dipuntambahi ingkang miturut pambijining Lomba Maos Geguritan Dies Natalies UNY.	Tampilan materi saben layer supados siswa saged fokus anggenipun sinau materi maos geguritan.

Jumbuh kaliyan pamrayogi dosen ahli materi, dosen ahli *media*, saha guru basa Jawi pramila *media* pasinaon punika dipundandosi satemah ngasilaken *media*

ingkang sae. Wondene tampilan *media* pasinaon interaktif maos geguritan saged dipunpirsani wonten ing ngandhap punika.

### **Asiling Tampilan Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan**



**Gambar Tampilan Layer 1**



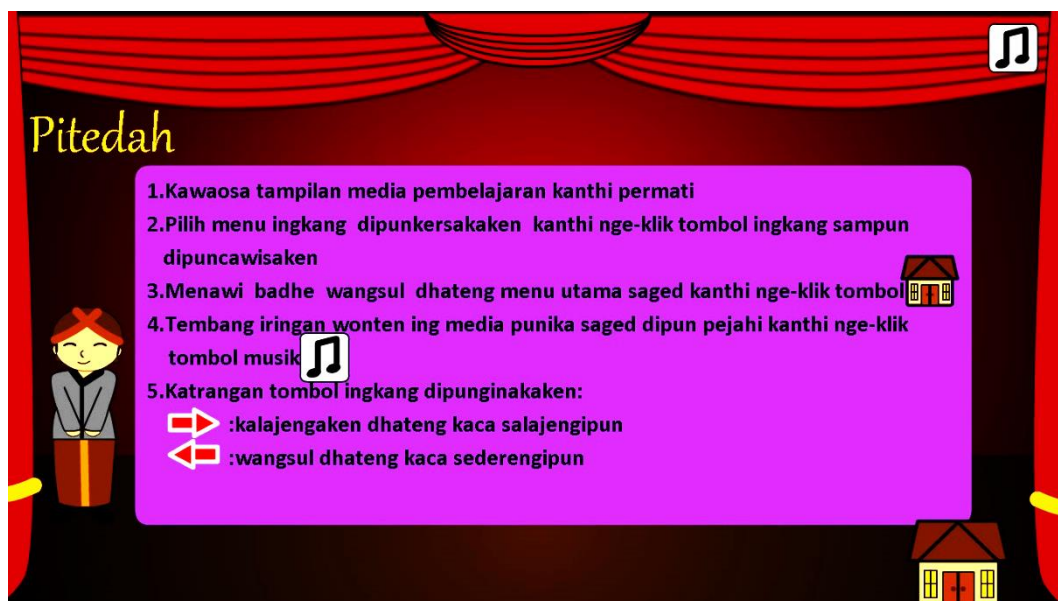
**Gambar Tampilan Layer 2**



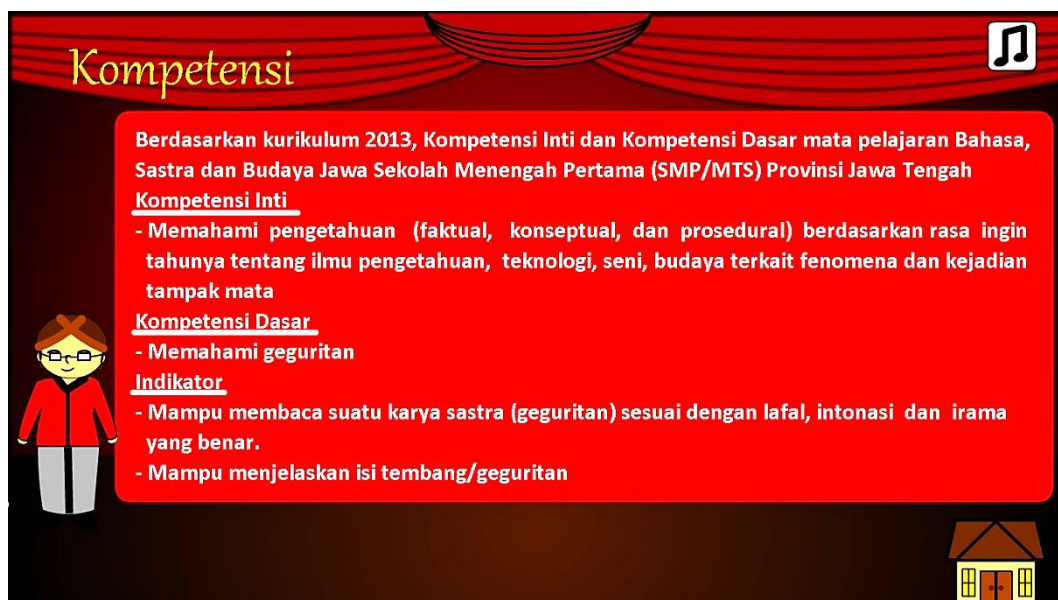
**Gambar Tampilan Layer 3**



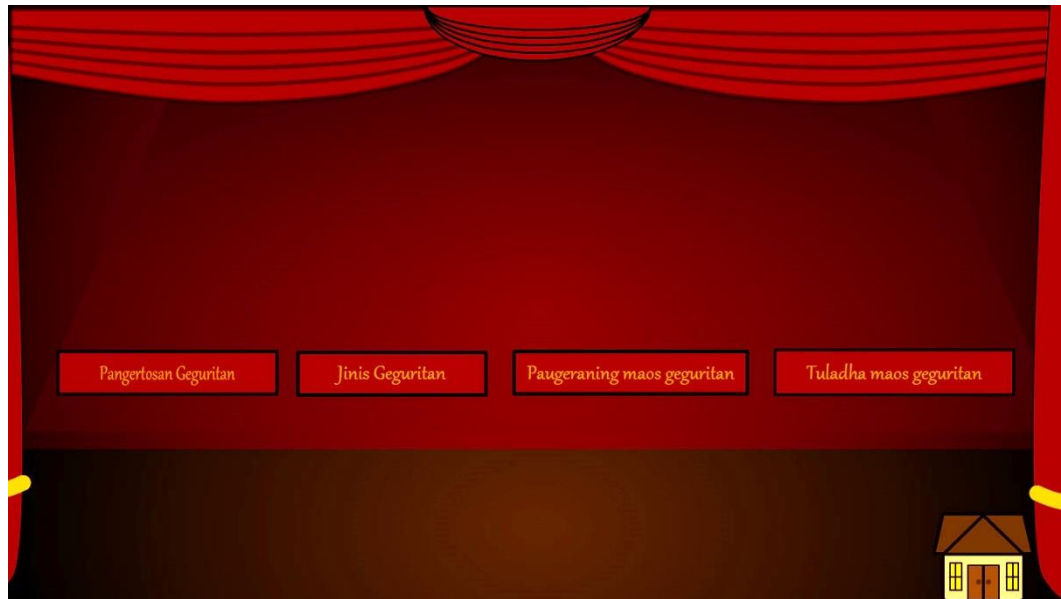
**Gambar Tampilan Layer 4**



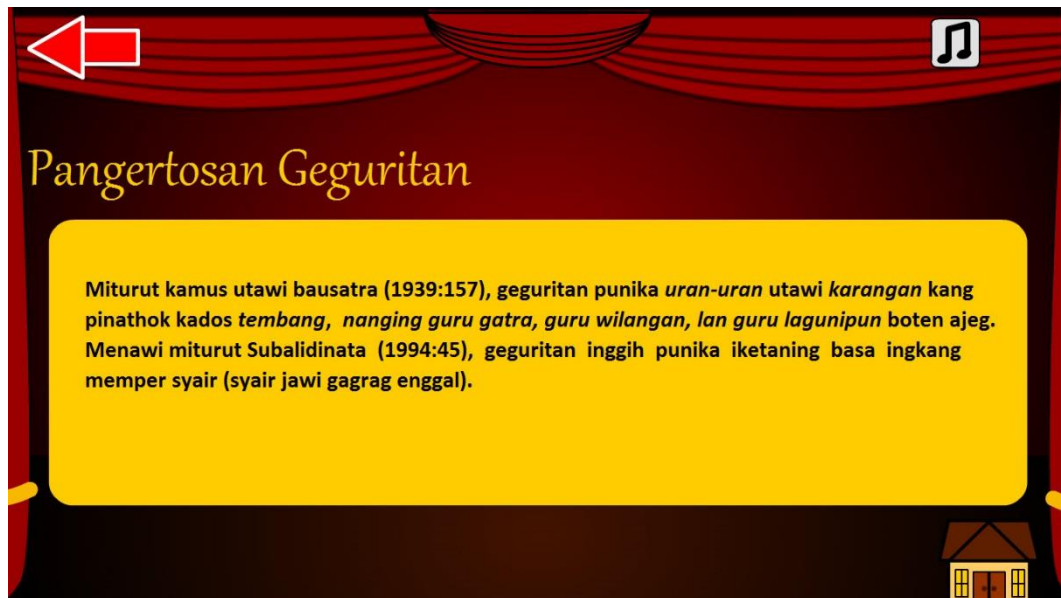
Gambar Tampilan Layer 5



Gambar Tampilan Layer 6

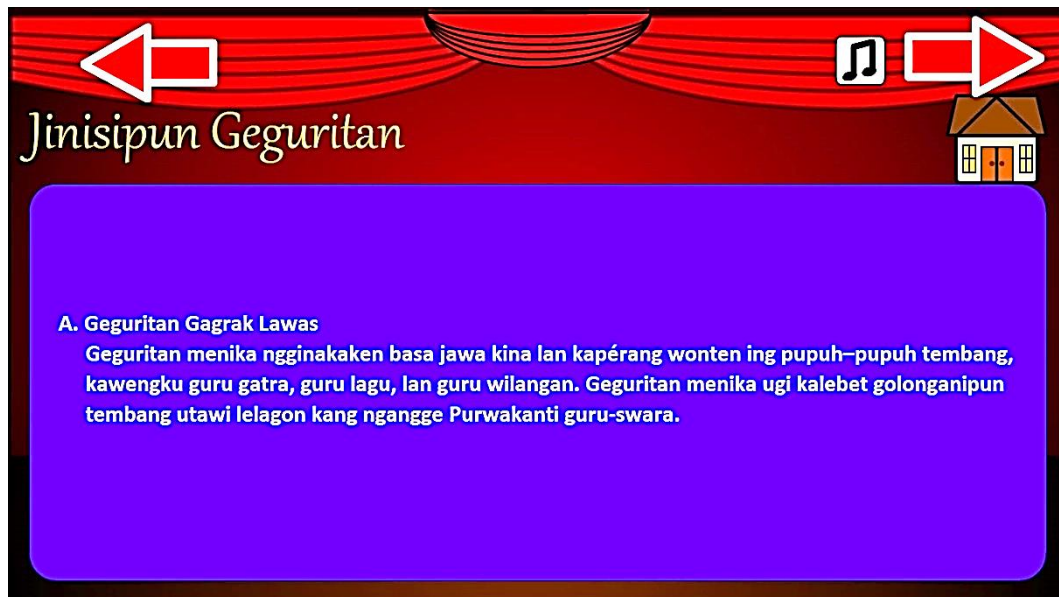


Gambar Tampilan Layer 7

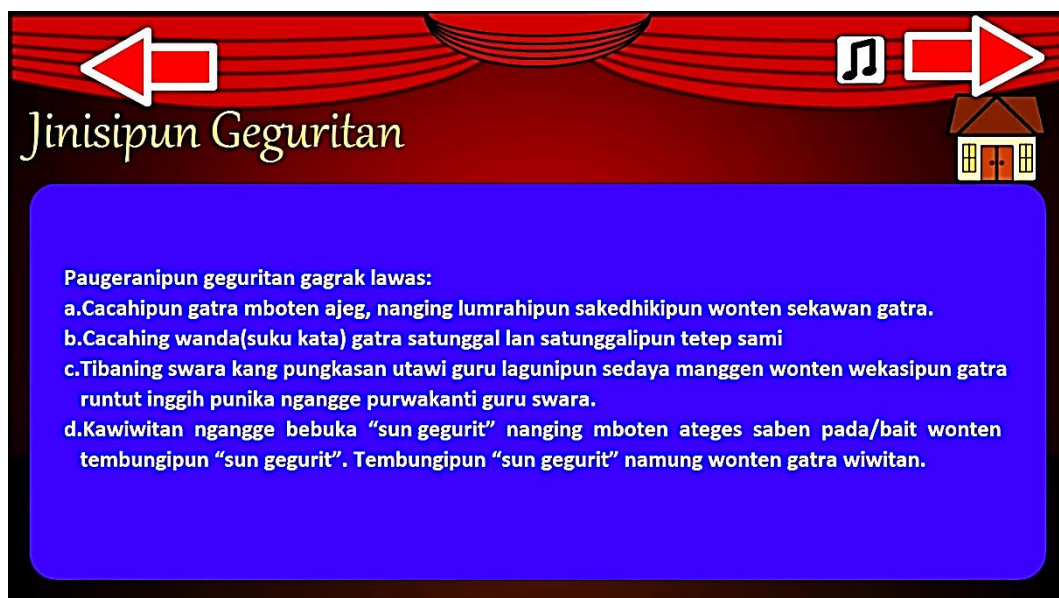


Gambar Tampilan Layer 8





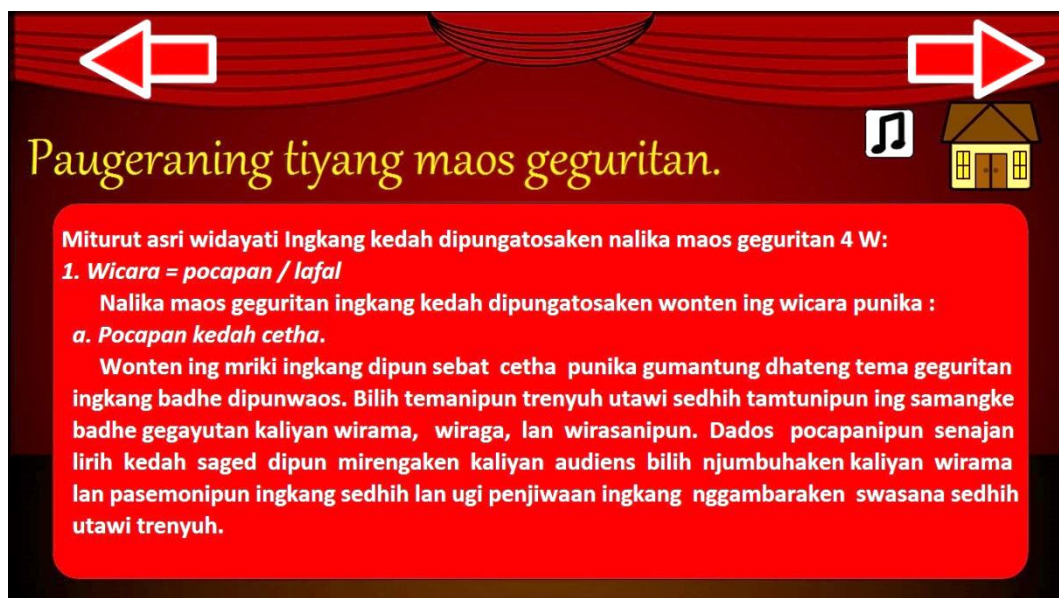
Gambar Tampilan Layer 9



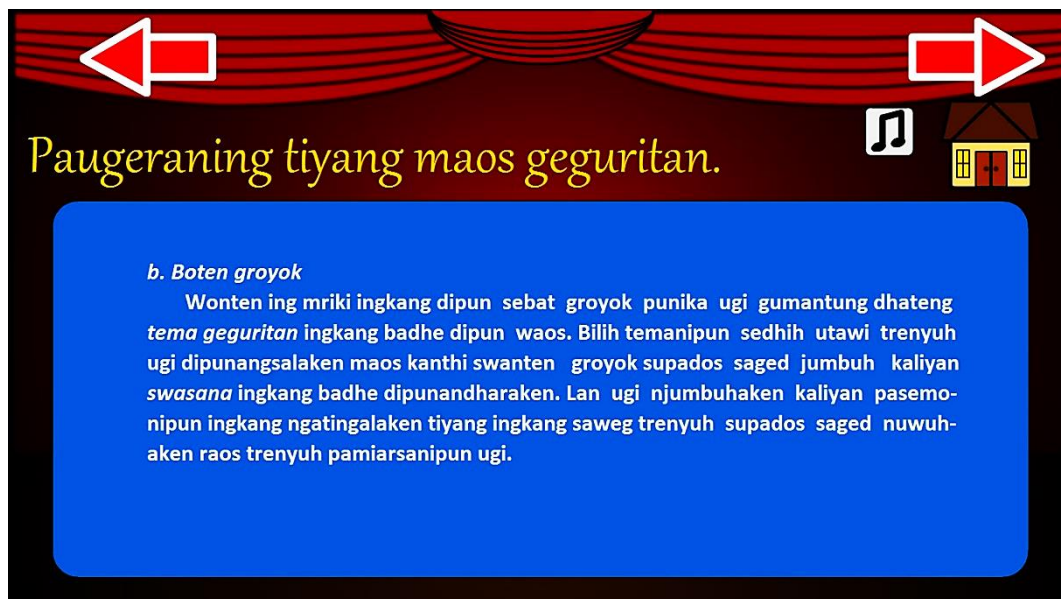
Gambar Tampilan Layer 10



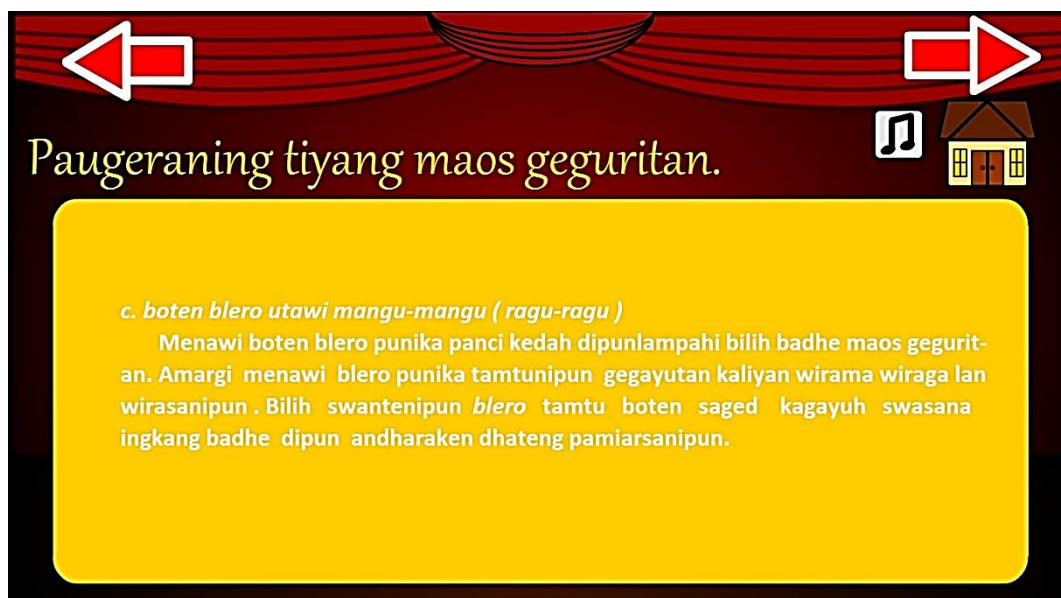
Gambar Tampilan Layer 11



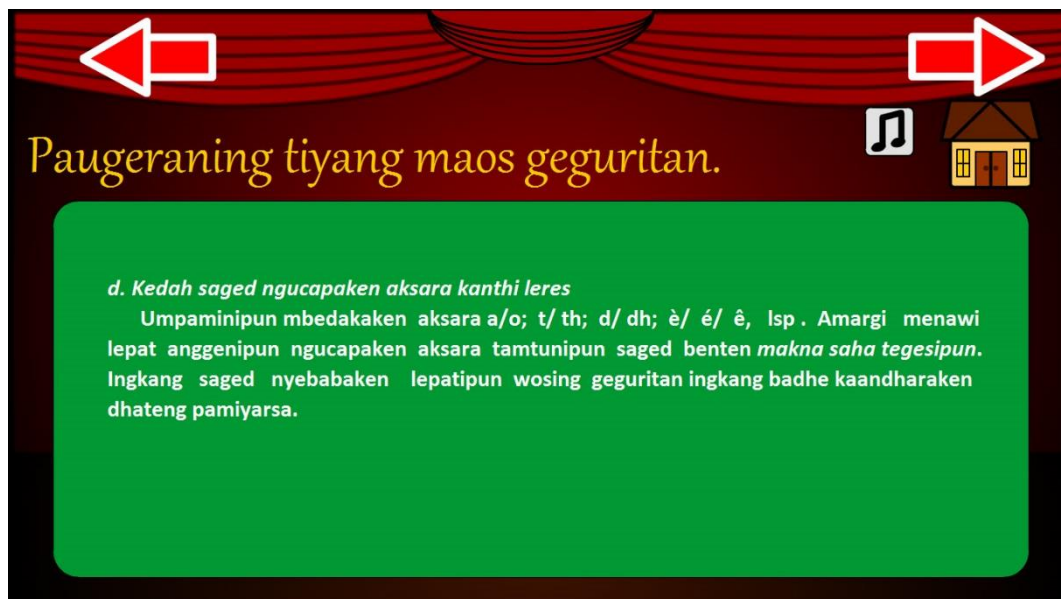
Gambar Tampilan Layer 12



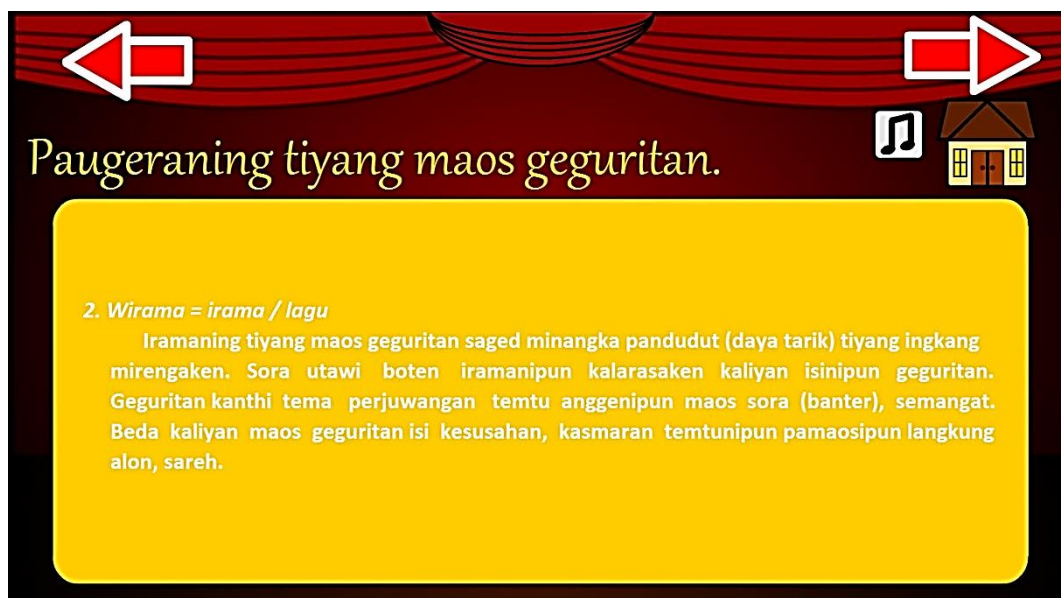
Gambar Tampilan Layer 13



Gambar Tampilan Layer 14

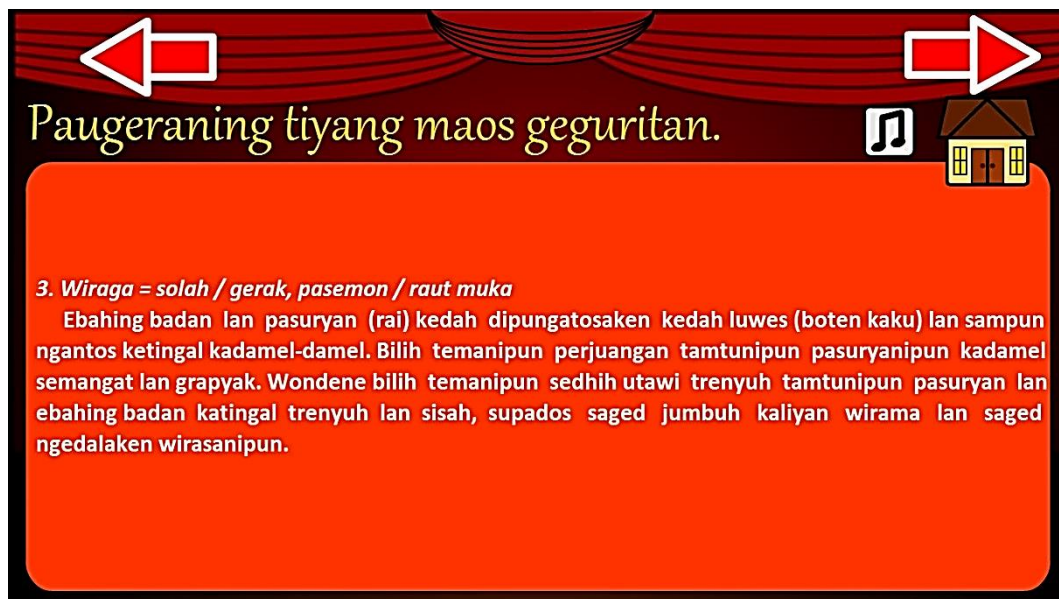


Gambar Tampilan Layer 15

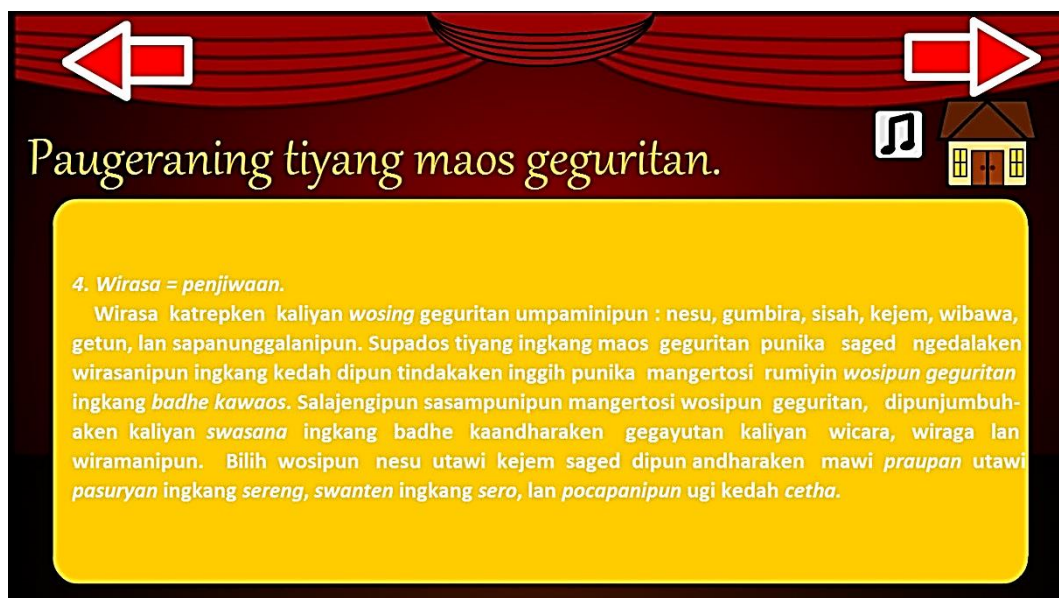


Gambar Tampilan Layer 16

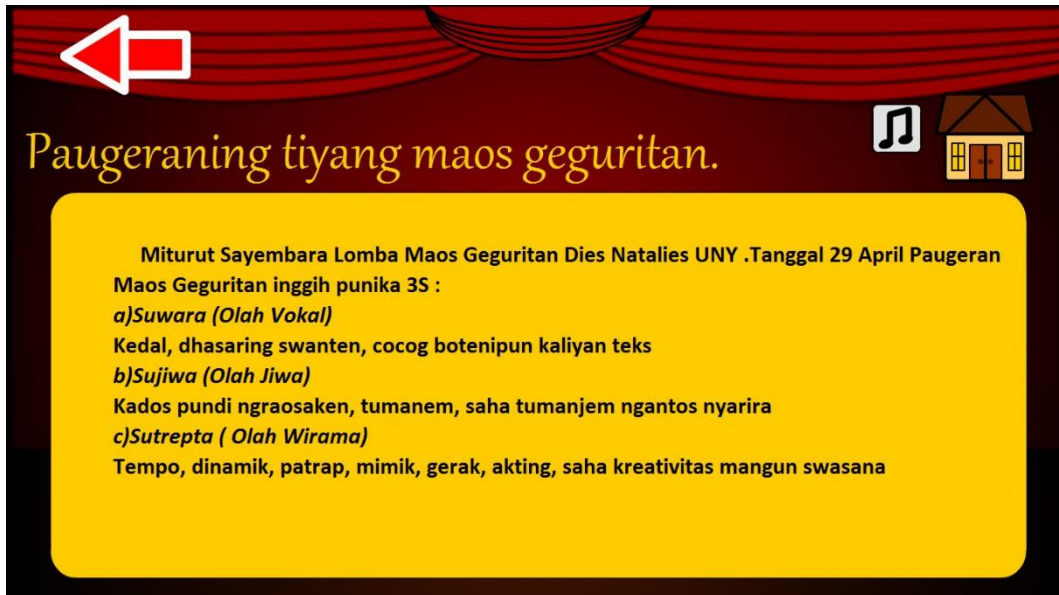




Gambar Tampilan Layer 17



Gambar Tampilan Layer 18

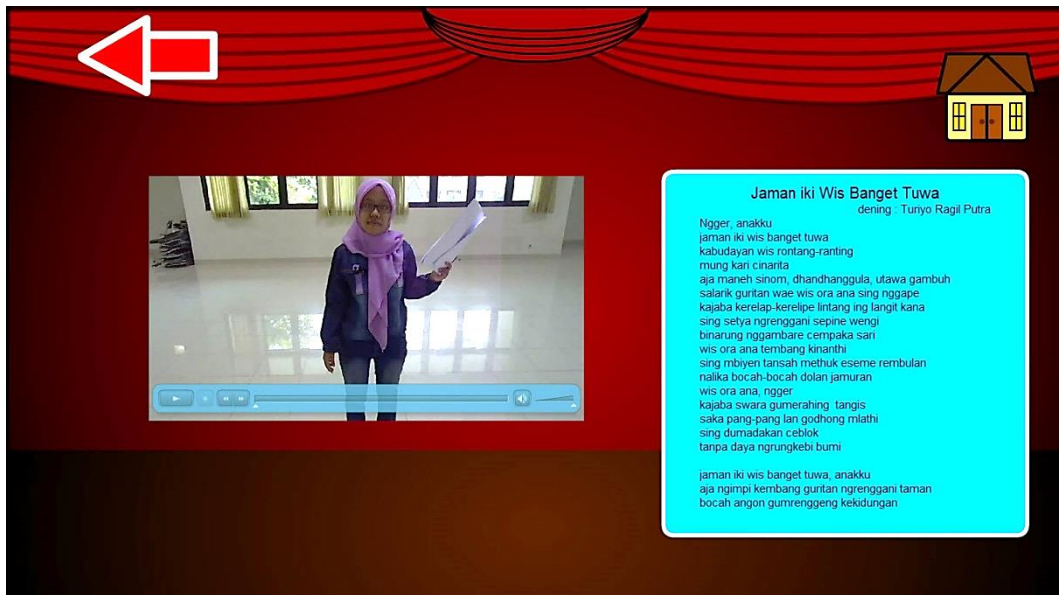



## Paugeraning tiyang maos geguritan.

Miturut Sayembara Lomba Maos Geguritan Dies Natalies UNY .Tanggal 29 April Paugeran Maos Geguritan inggih punika 3S :

- a) *Suwarā (Olah Vokal)*  
Kedal, dhasaring swanten, cocog botenipun kaliyan teks
- b) *Sujiwa (Olah Jiwa)*  
Kados pundi ngraosaken, tumanem, saha tumanjem ngantos nyarira
- c) *Sutrepta (Olah Wirama)*  
Tempo, dinamik, patrap, mimik, gerak, akting, saha kreativitas mangun swasana

Gambar Tampilan Layer 19



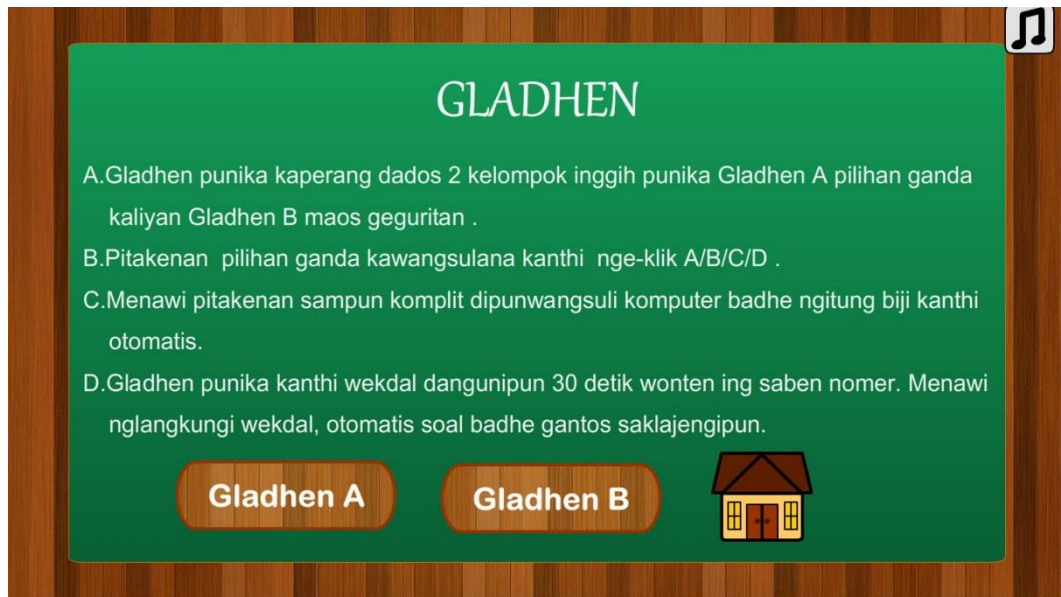


**Jaman iki Wis Banget Tuwa**  
dening : Tunyo Ragil Putra

Ngger, anakku  
jaman iki wis banget tuwa  
kabudayan wis rontang-ranting  
mung kari cinarita  
aja maneh sinom, dhandhanggula, utawa gambuh  
salarik guritan wae wis ora ana sing nggape  
kajaba kerelap-kerelipe lintang ing langit kana  
sing setya ngrenggani sepine wengi  
binarung nggambare cempaka sari  
wis ora ana lembang kinanthi  
sing mbiyen tansah methuk eseme rembulan  
nalika bocah-bocah dolan jamuran  
wis ora ana, ngger  
kajaba swara gumerahing tangis  
saka pang-pang lan godhong mlathi  
sing dumadakan ceblok  
tanpa daya ngrungkebi bumi

jaman iki wis banget tuwa, anakku  
aja ngimpi kembang guritan ngrenggani taman  
bocah angon gumrenggeng kedadungan

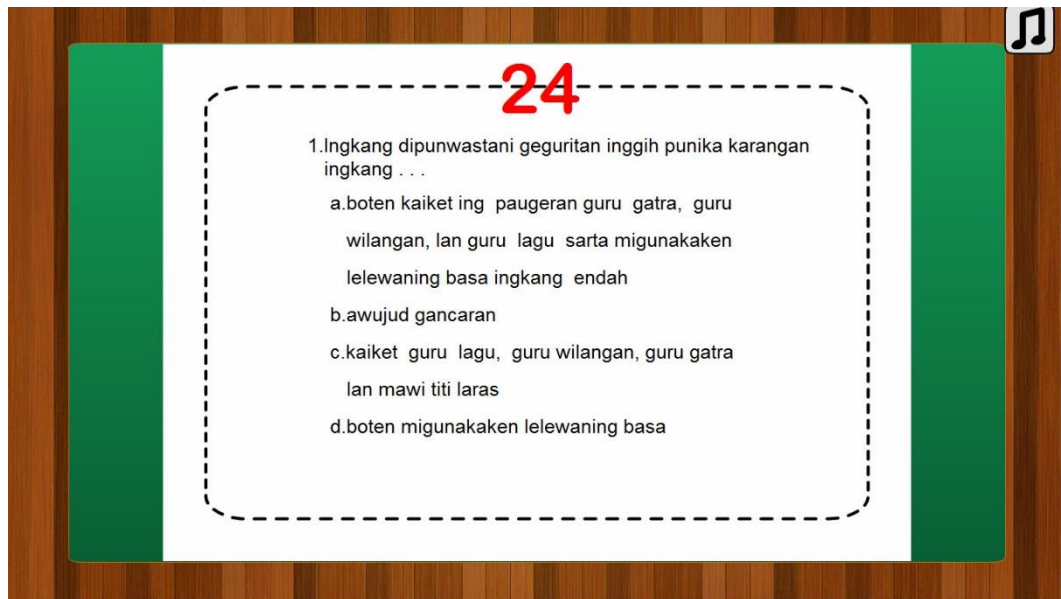
Gambar Tampilan Layer 20



**Gambar Tampilan Layer 21**



**Gambar Tampilan Layer 22**

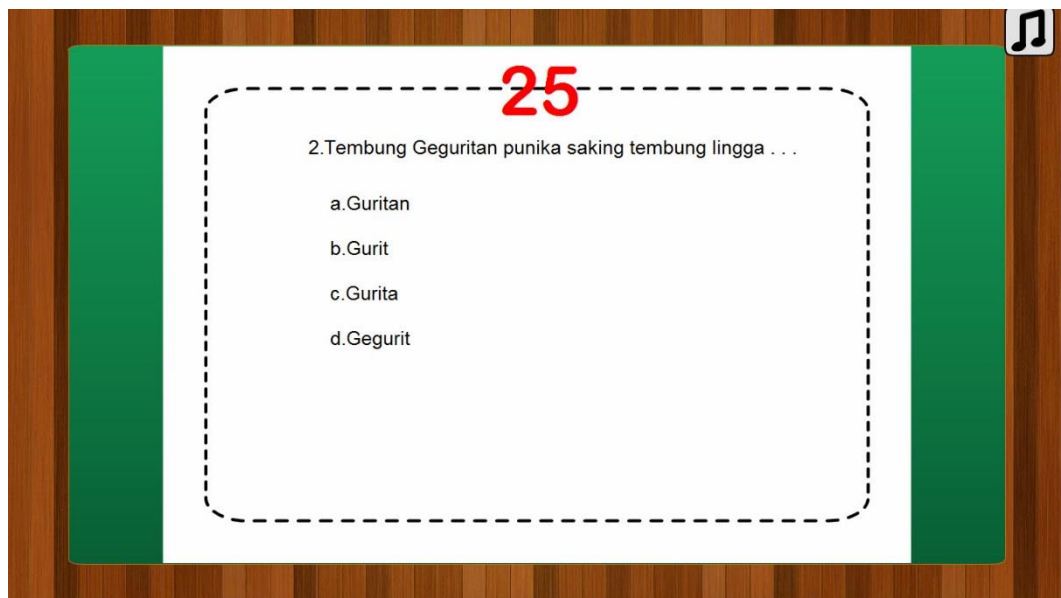


**24**

1. Inggih dipunwastani geguritan inggih punika karangan ingkang . . .

- a. boten kaiket ing paugeran guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu sarta migunakaken lelewaning basa ingkang endah
- b. awujud gancaran
- c. kaiket guru lagu, guru wilangan, guru gatra lan mawi titi laras
- d. boten migunakaken lelewaning basa

**Gambar Tampilan Layer 23**



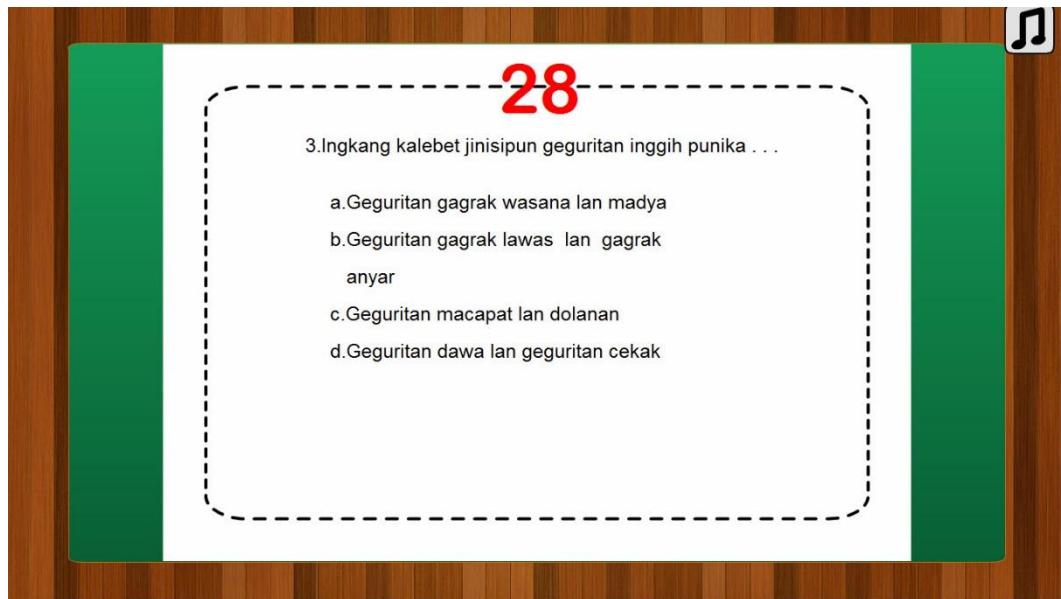
**25**

2. Tembung Geguritan punika saking tembung lingga . . .

- a. Guritan
- b. Gurit
- c. Gurita
- d. Gegurit

**Gambar Tampilan Layer 24**



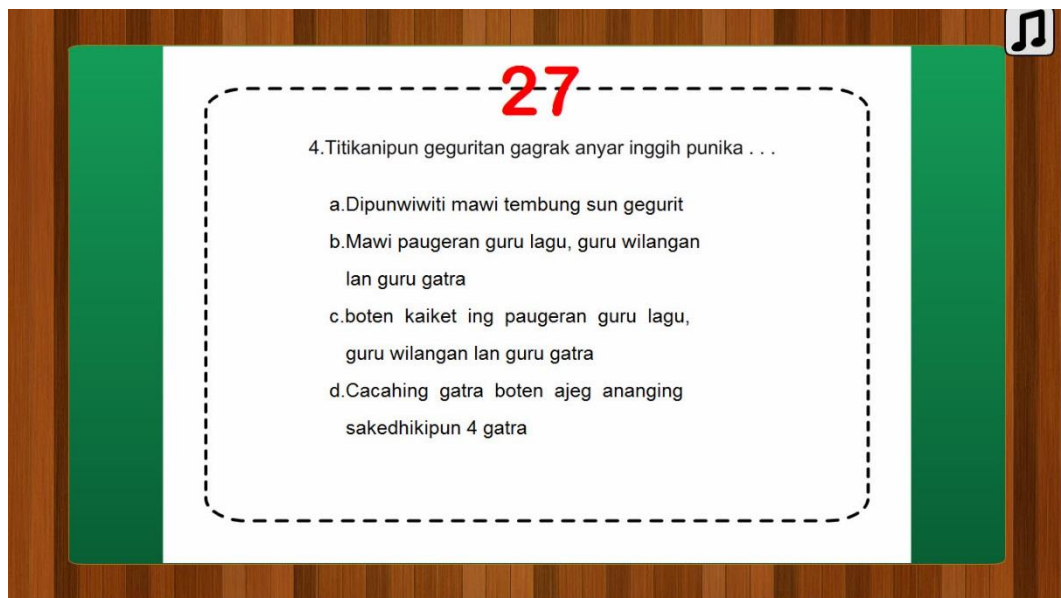


**28**

3. Ingkang kalebet jinispun geguritan inggih punika . . .

- a. Geguritan gagrak wasana lan madya
- b. Geguritan gagrak lawas lan gagrak anyar
- c. Geguritan macapat lan dolanan
- d. Geguritan dawa lan geguritan cekak

**Gambar Tampilan Layer 25**

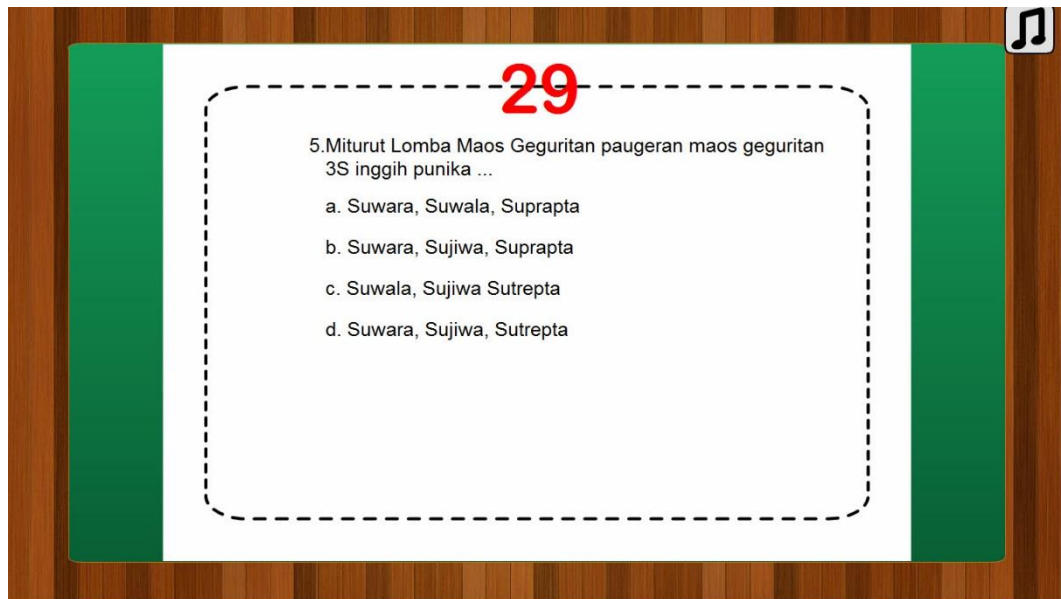


**27**

4. Titikanipun geguritan gagrak anyar inggih punika . . .

- a. Dipunwiwiti mawi tembung sun gegurit
- b. Mawi paugeran guru lagu, guru wilangan lan guru gatra
- c. boten kaiket ing paugeran guru lagu, guru wilangan lan guru gatra
- d. Cacahing gatra boten ajeg ananging sakedhikipun 4 gatra

**Gambar Tampilan Layer 26**



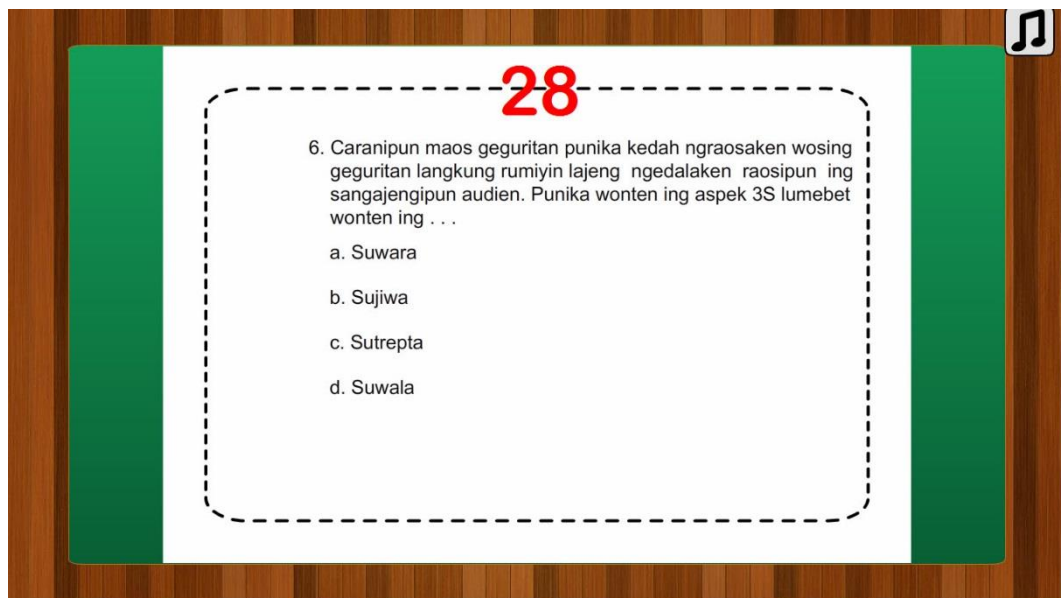
Slide 29 features a wooden border and a green vertical bar on the left. A musical note icon is in the top right corner. The slide number '29' is in red at the top center. The question is in Indonesian, asking for the correct sequence of 3S (Suwara, Suwala, Suprapta) for Maos Geguritan paugeran maos geguritan 3S. The options are listed in a dashed box.

29

5. Miturut Lomba Maos Geguritan paugeran maos geguritan 3S inggih punika ...

- a. Suwara, Suwala, Suprapta
- b. Suwara, Sujiwa, Suprapta
- c. Suwala, Sujiwa Sutrepta
- d. Suwara, Sujiwa, Sutrepta

**Gambar Tampilan Layer 27**



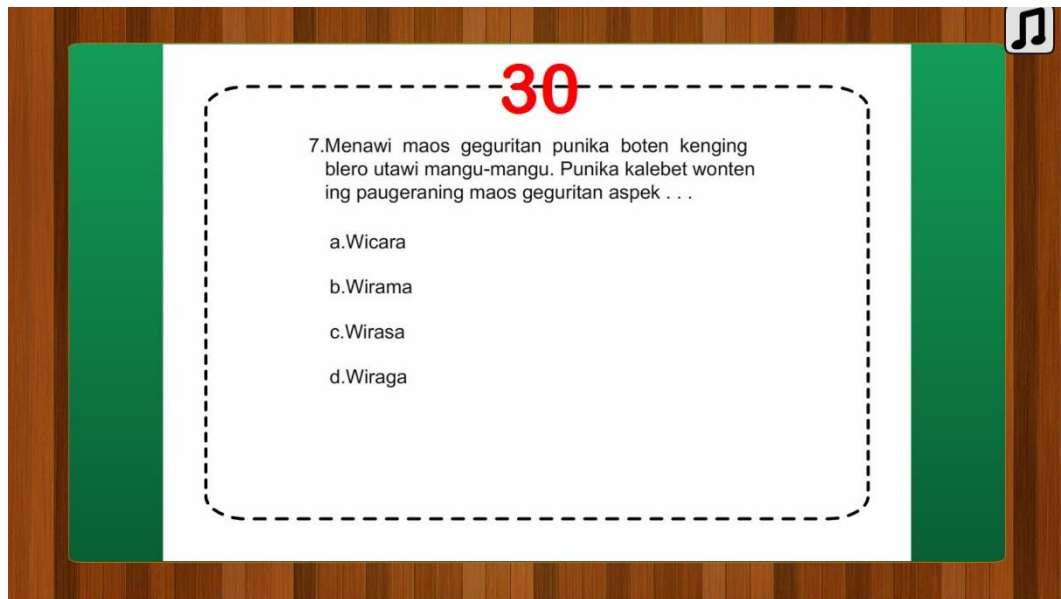
Slide 28 features a wooden border and a green vertical bar on the left. A musical note icon is in the top right corner. The slide number '28' is in red at the top center. The question is in Indonesian, asking for the correct sequence of 3S (Suwara, Sujiwa, Sutrepta) for Caranipun maos geguritan punika kedah ngraosaken wosing. The options are listed in a dashed box.

28

6. Caranipun maos geguritan punika kedah ngraosaken wosing geguritan langkung rumiyin lajeng ngedalaken raosipun ing sangajengipun audien. Punika wonten ing aspek 3S lumebet wonten ing . . .

- a. Suwara
- b. Sujiwa
- c. Sutrepta
- d. Suwala

**Gambar Tampilan Layer 28**

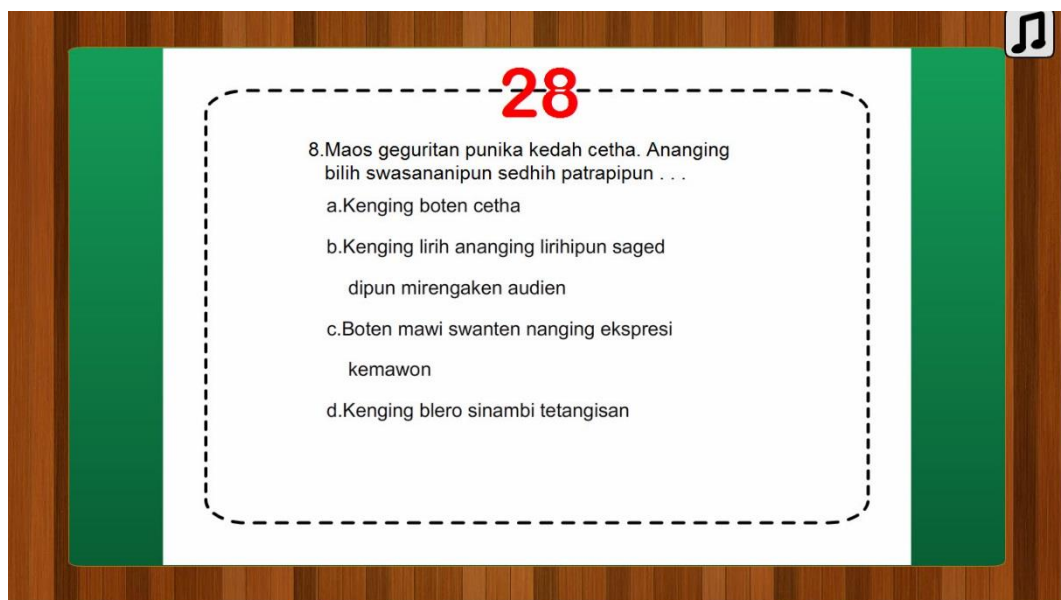


**30**

7. Menawi maos geguritan punika boten kening blero utawi mangu-mangu. Punika kalebet wonten ing paugeraning maos geguritan aspek . . .

- a. Wicara
- b. Wirama
- c. Wirasa
- d. Wiraga

**Gambar Tampilan Layer 29**

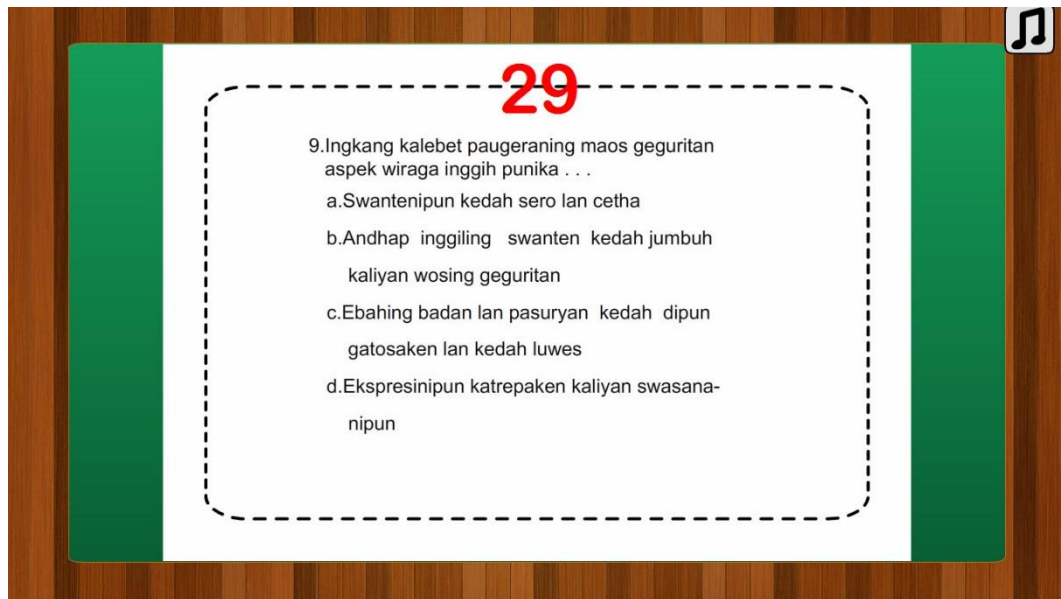


**28**

8. Maos geguritan punika kedah cetha. Ananging bilih swasananipun sedhik patrapipun . . .

- a. Kening boten cetha
- b. Kening lirih ananging lirihipun saged dipun mirengaken audien
- c. Boten mawi swanten nanging ekspresi kemawon
- d. Kening blero sinambi tetangisan

**Gambar Tampilan Layer 30**

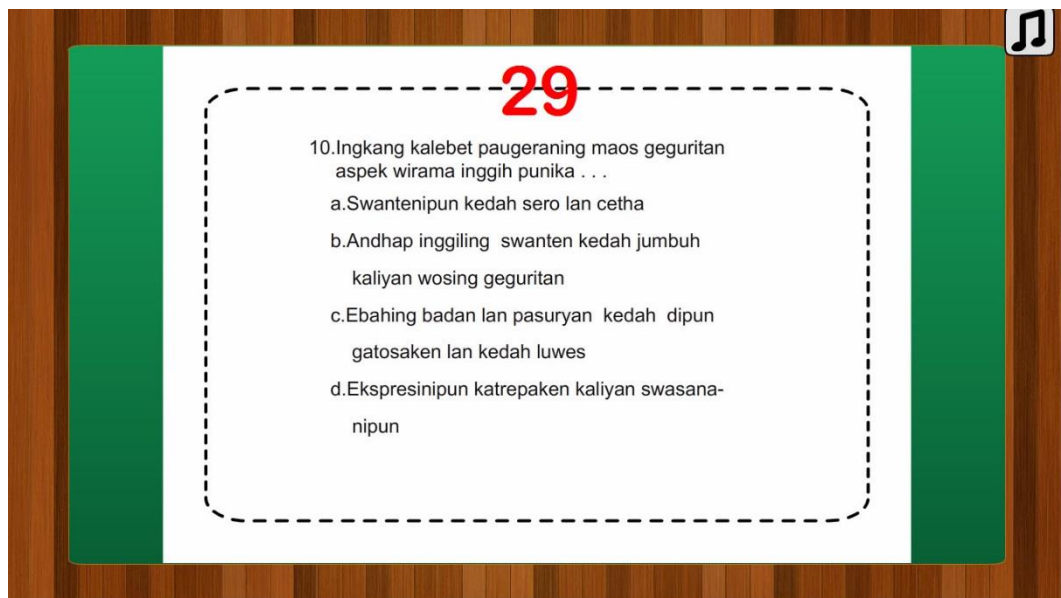


**29**

9. Ingkang kalebet paugeraning maos geguritan aspek wiraga inggih punika . . .

- a. Swantenipun kedah sero lan cetha
- b. Andhap inggiling swanten kedah jumbuh kaliyan wosing geguritan
- c. Ebahing badan lan pasuryan kedah dipun gatosaken lan kedah luwes
- d. Ekspresinipun katrepaken kaliyan swasana-nipun

**Gambar Tampilan Layer 31**

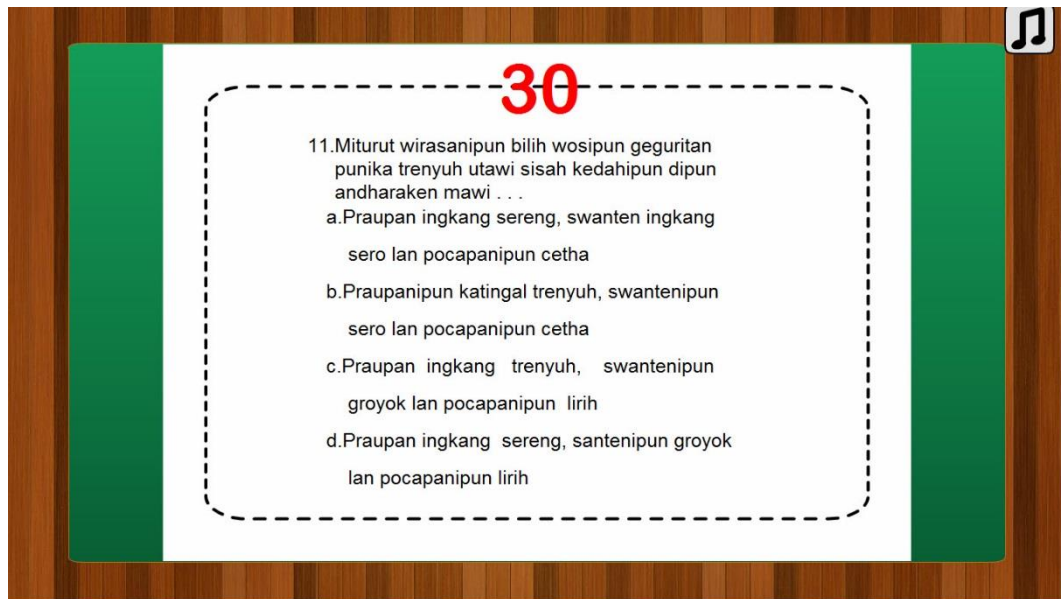


**29**

10. Ingkang kalebet paugeraning maos geguritan aspek wirama inggih punika . . .

- a. Swantenipun kedah sero lan cetha
- b. Andhap inggiling swanten kedah jumbuh kaliyan wosing geguritan
- c. Ebahing badan lan pasuryan kedah dipun gatosaken lan kedah luwes
- d. Ekspresinipun katrepaken kaliyan swasana-nipun

**Gambar Tampilan Layer 32**

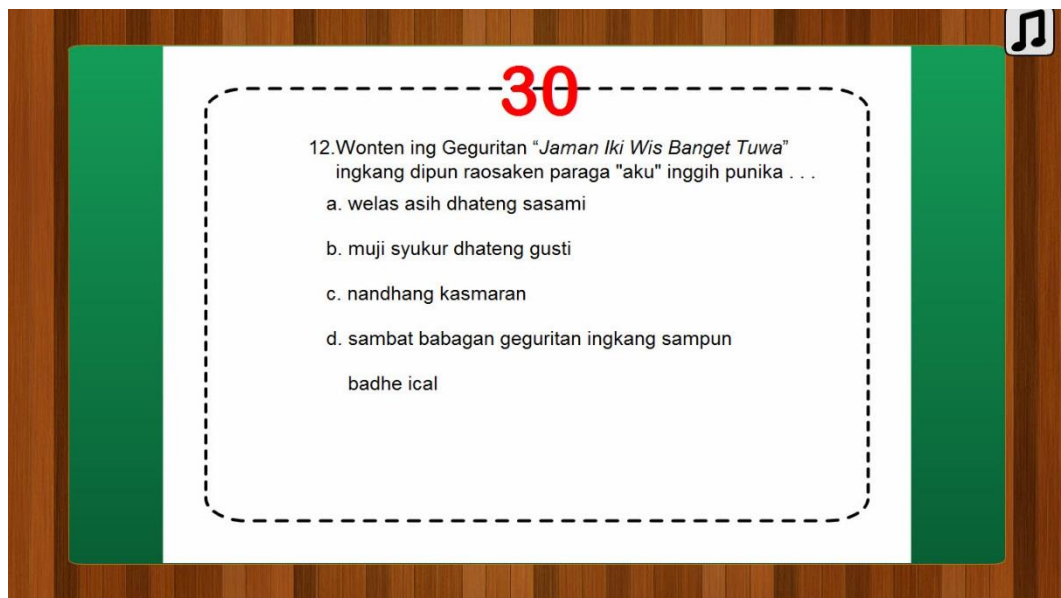


**30**

11. Miturut wirasanipun bilih wosipun geguritan punika trenyuh utawi sisah kedahipun dipun andharaken mawi . . .

- a. Praupan ingkang sereng, swanten ingkang sero lan pocapanipun cetha
- b. Praupanipun katingal trenyuh, swantenipun sero lan pocapanipun cetha
- c. Praupan ingkang trenyuh, swantenipun groyok lan pocapanipun lirih
- d. Praupan ingkang sereng, santenipun groyok lan pocapanipun lirih

Gambar Tampilan Layer 33

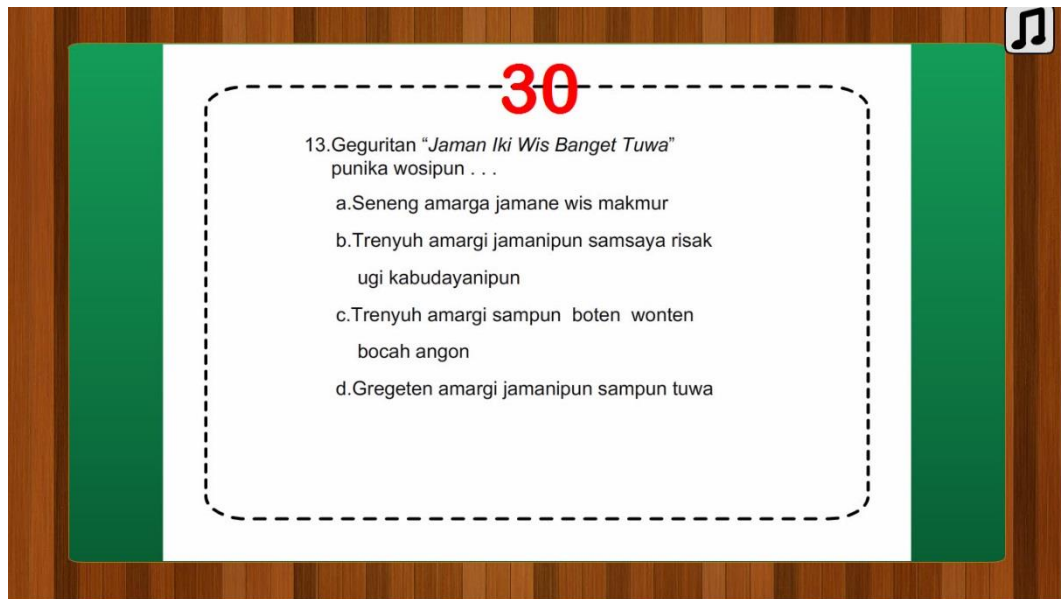


**30**

12. Wonten ing Geguritan "*Jaman Iki Wis Banget Tuwa*" ingkang dipun raosaken paraga "aku" inggih punika . . .

- a. welas asih dhateng sasami
- b. muji syukur dhateng gusti
- c. nandhang kasmaran
- d. sambat babagan geguritan ingkang sampun badhe ical

Gambar Tampilan Layer 34

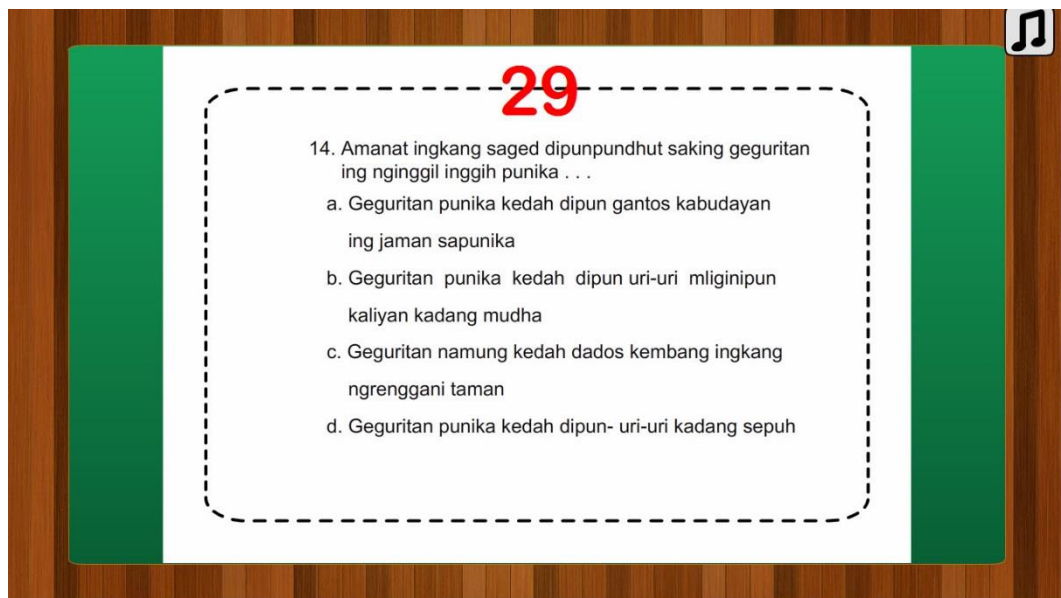


**30**

13. Geguritan "*Jaman Iki Wis Banget Tuwa*"  
punika wosipun . . .

- a. Seneng amarga jamane wis makmur
- b. Trenyuh amargi jamanipun samsaya risak  
ugi kabudayanipun
- c. Trenyuh amargi sampun boten wonten  
bocah angon
- d. Gregeten amargi jamanipun sampun tuwa

Gambar Tampilan Layer 35



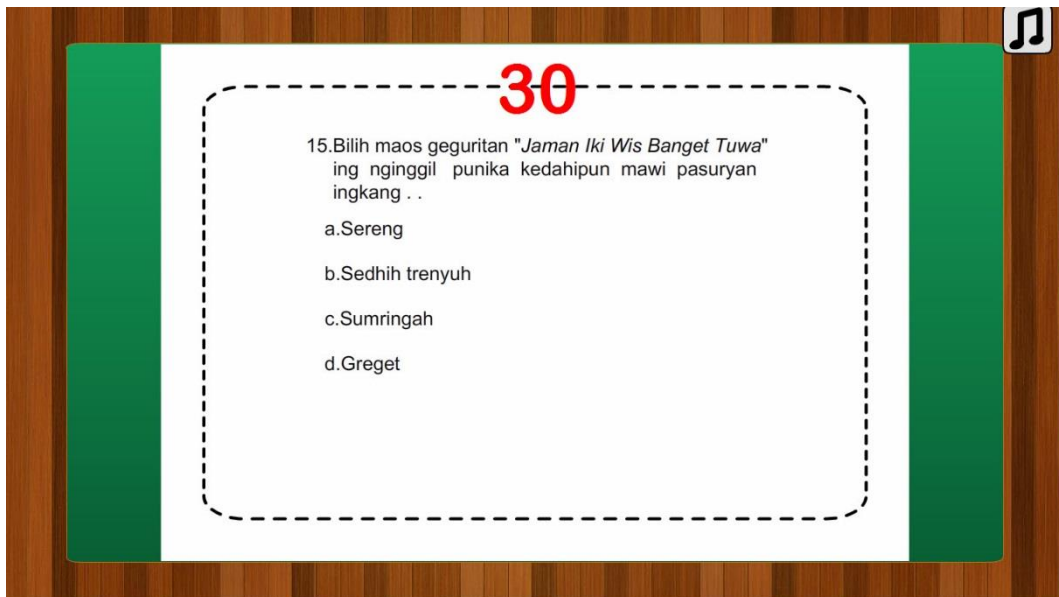
**29**

14. Amanat ingkang saged dipunpundhut saking geguritan  
ing nginggil inggih punika . . .

- a. Geguritan punika kedah dipun gantos kabudayan  
ing jaman sapunika
- b. Geguritan punika kedah dipun uri-uri mliginipun  
kalian kadang mudha
- c. Geguritan namung kedah dados kembang ingkang  
ngrenggani taman
- d. Geguritan punika kedah dipun- uri-uri kadang sepuh

Gambar Tampilan Layer 36



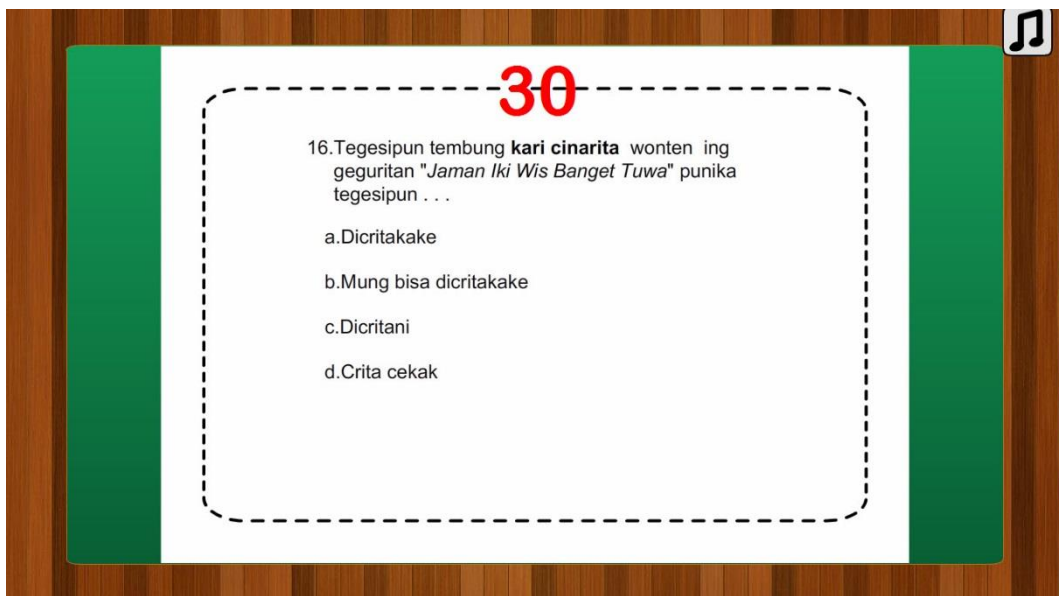


30

15. Bilih maos geguritan "*Jaman Iki Wis Banget Tuwa*" ing nginggil punika kedahipun mawi pasuryan ingkang . .

- a. Sereng
- b. Sedhih trenyuh
- c. Sumringah
- d. Greget

**Gambar Tampilan Layer 37**

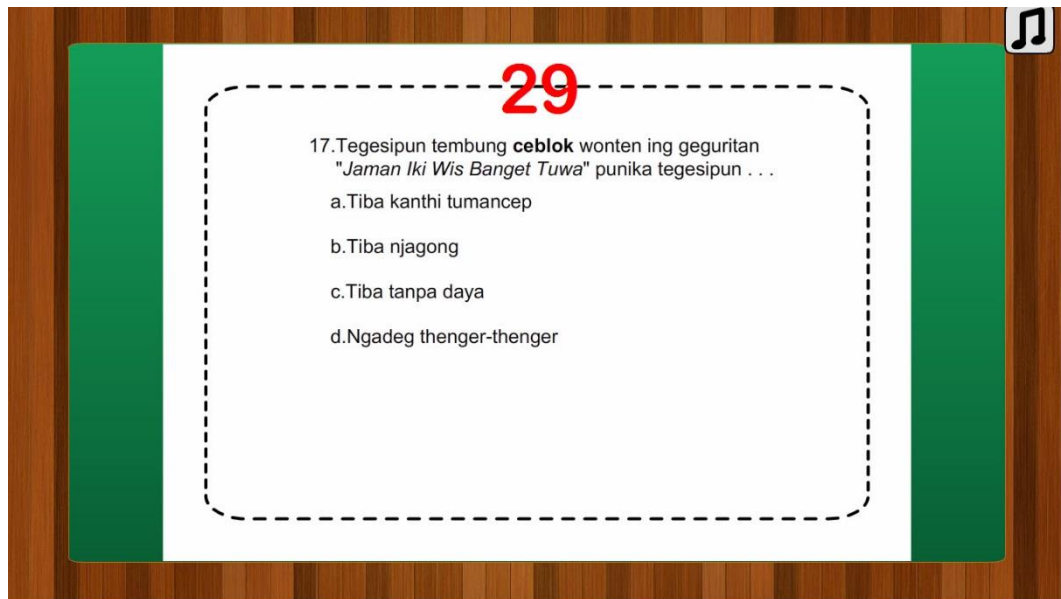


30

16. Tegesipun tembung **kari cinarita** wonten ing geguritan "*Jaman Iki Wis Banget Tuwa*" punika tegesipun . . .

- a. Dicritakake
- b. Mung bisa dicritakake
- c. Dicritani
- d. Cita cekak

**Gambar Tampilan Layer 38**

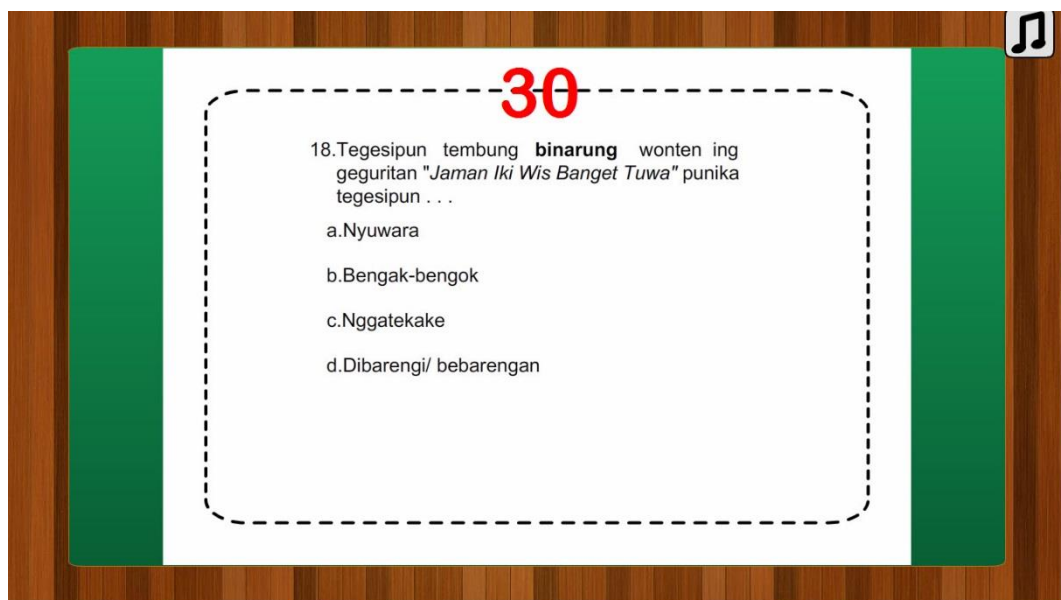


29

17. Tegesipun tembung **ceblok** wonten ing geguritan "*Jaman Iki Wis Banget Tuwa*" punika tegesipun . . .

- a. Tiba kanthi tumancep
- b. Tiba njagong
- c. Tiba tanpa daya
- d. Ngadeg thenger-thenger

Gambar Tampilan Layer 39



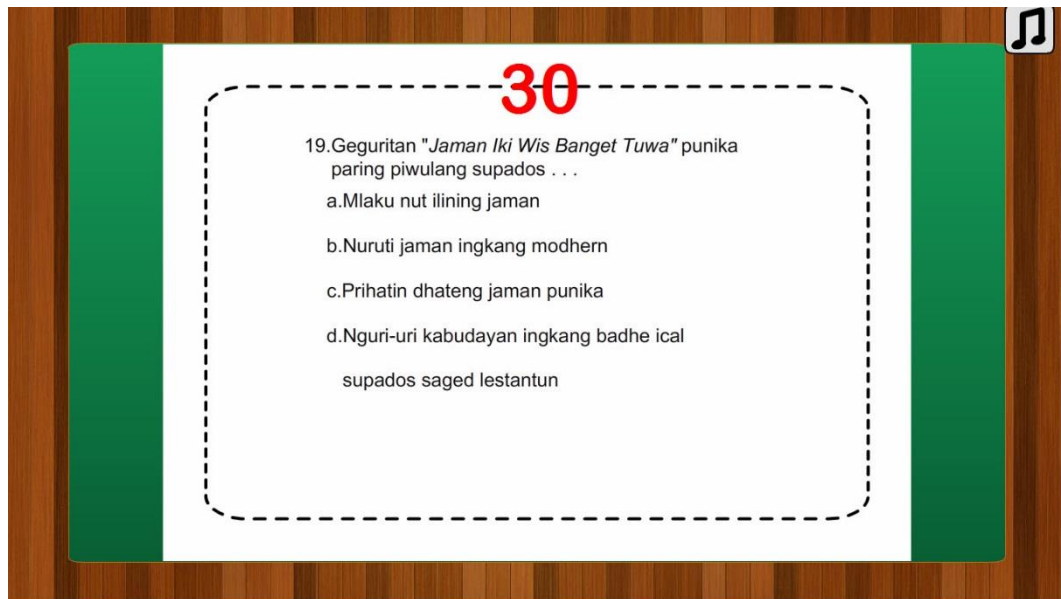
30

18. Tegesipun tembung **binarung** wonten ing geguritan "*Jaman Iki Wis Banget Tuwa*" punika tegesipun . . .

- a. Nyuwara
- b. Bengak-bengok
- c. Nggatekake
- d. Dibarengi/ bebarengan

Gambar Tampilan Layer 40



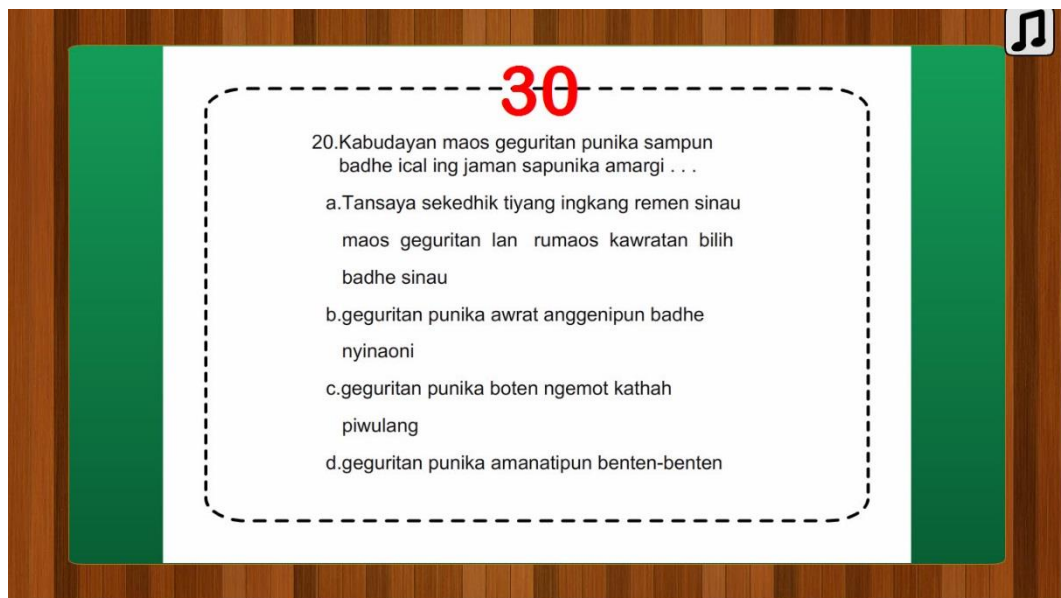


**30**

19. Geguritan "*Jaman Iki Wis Banget Tuwa*" punika paring piwulang supados . . .

- a. Mlaku nut ilining jaman
- b. Nuruti jaman ingkang modhern
- c. Prihatin dhateng jaman punika
- d. Nguri-uri kabudayan ingkang badhe ical supados saged lestantun

**Gambar Tampilan Layer 41**



**30**

20. Kabudayan maos geguritan punika sampun badhe ical ing jaman sapunika amargi . . .

- a. Tansaya sekedhik tiyang ingkang remen sinau maos geguritan lan rumaos kawratan bilih badhe sinau
- b. geguritan punika awrat anggenipun badhe nyinaoni
- c. geguritan punika boten ngemot kathah piwulang
- d. geguritan punika amanatipun benten-benten

**Gambar Tampilan Layer 42**



Gambar Tampilan Layer 43







Gambar Tampilan Layer 44

Kawaosa Geguritan Wonten Ing Ngandhap Punika  
Kanthi Paugeran Ingkang Trep

Panjaluks Ibu

Dening: Ahmad Yoni

Le, Anakku sing paling bagus  
Aja nangis, aja..!  
Dudu salahmu nek kowe saiki ora bisa mangan  
Dudu salahmu nek kowe saiki ora bisa nyandhang  
Dudu salahmu nek kowe saiki ora kaya wong liya,  
Ibumu iki wis ngupaya,  
Supaya kowe dadi wong  
Ibumu iki wis kapontang-panting ngalor ngidul  
Niba tangi golek kahuripan kanggo kulawarga  
Nanging balung tuwa iki ya ana watase  
Jangkahe sikil iki mung cekak ukurane,

Gambar Tampilan Layer 45

*Katrangan Tegesipun Tembung*

Rontang-ranting = padha suwek pating sluwir  
Kari cinarita = mung bisa dicritakake  
Salarik = satunggal larik/ baris  
Nggape = gelem nggatekake  
Ngrenggani = ngisenii, macaki supaya katon endah  
Binarung = dibarengi, bebarengan  
Methuk = mapag  
Gumerahing = swara kang gumuruh  
Ceblok = tiba kanthi tumancep  
Ngrungkebi = teturon kanthi pasuryan ungkeb-ungkeb  
Gumrenggeng = nyuwara lirih bebarengan  
Kekidungan = nembang bebarengan






Gambar Tampilan Layer 46



**Katrangan Tegesipun Tembung**

nyandhang	=nganggo sandhangan
ngupaya	=ngreka, ngrenah
wong	=manungsa kang luhur ing budi
kapontang-panting	=ngupaya kanthi temen
kahuripan	=kaananing urip
watese	=pungkasane
Jangkahe	=tumapaking sikil, nuruti kekarepane
Cekak	=cendhak, ora dawa
Nguripi	=ngopeni
Awakmu	=kowe
menahi	=maringi
panjaluk	=panyuwun kang dijaluk

Gambar Tampilan Layer 47



**Daftar Pustaka**

Hutomo, Suripan Sardi. 1975. *Telaah Kasusastraan Jawa Modern*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.

Kurikulum Bahasa Jawa Berbasis KTSP untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Ngadi, dkk. 2010. *Wursita Basa Kanggo SMP Kelas VII*. Klaten: CV. Sahabat

Subalidinata, R.S. 1994. *Kawruh Kasusastraan Jawa: Kanggo SD - SLTP*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara

W.J.S. Poerwadarminta. 1939. *Baoesastra Djawa*. Groningen, Batavia: J.B. Wolters' Uitgevers-Maatschappij N. V.

Widayati (2009). *Wulangan Kasustraan*. Dipun unduh saking <http://asriwidayati.wordpress.com/about.b-lks2/>, 7 Februari 2014

Gambar Tampilan Layer 48





Gambar Tampilan Layer 49



Gambar Tampilan Layer 50



Gambar Tampilan Layer 51



Gambar Tampilan Layer 52

## BAB V PANUTUP

### A. Dudutan

Adhedasar saking damel *media* maos geguritan mawi *aplikasi Adobe Flash CS3 Professional* kangge siswa SMP kelas VII saha pangrembagipun asiling panaliten ingkang sampun dipunrembag wonten ing bab saderengipun, pramila saged dipunpendhet dudutan kanthi mekaten :

1. Panaliten ingkang dipunlampahi inggih punika panaliten ingkang ngrembakakaken *media* kanthi 5 *tahap* pangrembakanipun. *Tahap* ngrembakakaken *media* wonten ing panaliten punika kadosta *tahap* nganalisis, *tahap perancangan media*, *tahap pengembangan media*, *tahap validasi* saha *ujicoba media*, saha *tahap evaluasi media* saha *produk akhir media*. Panaliten ingkang dipunlampahi punika ngasilaken produk arupi *CD media interaktif* pasinaon maos geguritan kangge siswa SMP kelas VII kanthi migunakaken software *Adobe Flash CS3 Professional*.
2. Asiling *evaluasi kualitas produk media* miturut dosen ahli materi saha dosen ahli *media* pikantuk kategori “Sae” kanthi rata-rata prosentase 76%. Miturut dosen ahli materi *kualitas produk* “Sae” kanthi prosentase 71%. Wondene miturut dosen ahli *media kualitas produk* “Sae Sanget” kanthi prosentase 81%.
3. Miturut guru basa Jawi *kualitas produk* “Sae” kanthi prosentase 79%. Wondene pambijining *ujicoba kualitas produk* dening siswa “Sarujuk Sanget” kanthi prosentase 86%. Pambijining *kualitas produk* kalebet wonten ing kriteria “Sae” kanthi rata-rata prosentase 79% saking asiling validasi dosen ahli materi, dosen

ahli media, guru basa Jawi, saha pambijining *ujicoba produk*. Media pasinaon interaktif maos geguritan kagolong media ingkang efektif dipunginakaken wonten ing kelas. Punika saged dipunpirsani saking asiling evaluasi siswa, 81% siswa saged pikantuk biji langkung saking KKM (*Kriteria Ketuntasan Minimal*) ingkang dipuntemtokaken kaliyan sekolah.

## **B. Implikasi**

Media pasinaon ingkang dipunginakaken wonten ing panaliten punika adhedhasar asiling validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, guru basa Jawi, lan *ujicoba produk* dhateng siswa kelas VIIC SMP N 6 Magelang ingkang pikantuk kategori “Sae”. Media pasinaon interaktif maos geguritan saged dipunginakaken kanthi *individu* utawi sesarengan kanthi migunakaken *LCD (Liquid Crystal Display)*.

## **C. Pamrayogi**

### **1. Kagem Siswa**

Asiling produk pangrembakanipun media punika saged dipunginakaken minangka sumber pasinaon siswa kanthi mandhiri wonten ing griya kanthi ugi ngepenaken anggenipun gladhen.

### **2. Kagem Guru**

Media punika dipunajab saged mbiyantu guru kangge ngandharaken materi pasinaon maos geguritan sarta ngrembakakaken materi pasinaon.

### **3. Kagem Panaliti**

Media punika kangge referensi supados saged ngrembakaken media interaktif ingkang langkung sae malih mliginipun wonten ing pasinaon basa Jawi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., 2003, *Manajemen Penelitian*, Yogyakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A., 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Endah, Kuswa. 2008. *Diktat Etika Jawa*. Yogyakarta: FBS UNY
- Gagne, R.M.&Briggs, L.J. 1979. *Principle of Instructional Design*. New York: Holt, Pinehart and Wiston.
- Hutomo, Suripan Sardi. 1975. *Telaah Kusastra Jawa Modern*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Latuheru, Jhon D. 1988. *Media pembelajaran dalam proses belajar masa kini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi. PPLPTK.
- Madcoms. 2008. *Adobe Flash CS3 Untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Offset.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Adobe Flash CS4 Untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Margono. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Komponen MKDK*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Ngadi, dkk. 2010. *Wursita Basa Kanggo SMP Kelas VII*. Klaten: CV. Sahabat
- Nurgiantoro, dkk. 2000. *Statistik Terapan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prabowo, Dhanu Priyo. 2002. *Geguritan Tradisional Dalam Sastra Jawa*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Pramono, A. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi
- Sadiman, Arief S. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Saud, Syaefudin U. 2009: *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta
- Subalidinata, R.S. 1992. *Eksistensi Geguritan Dalam Perempat Akhir Abad Dua Puluh*. Yogyakarta: Fakultas Sastra UGM

- \_\_\_\_\_. 1994. *Kawruh Kasusastran Jawa: Kanggo SD - SLTP*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Sudjana, N. & Rivai, A. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Suradi. 2011. *RPP Kelas VIII Semester 1*. Dipununduh saking web <http://id.scribd.com/doc/73242970/RPP-Kelas-VIII-Semester-1>, tanggal 19 Maret 2014
- Widayati (2009). Wulangan Kasusastran. Dipununduh saking <http://asriwidayati.wordpress.com/about/b-lks2/>, 7 Februari 2014

## SILABUS

Kompetensi Inti : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

No	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Pendidikan Karakter
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
1.	Memahami (geguritan)	<i>Geguritan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjawab pretes isi geguritan.</li> <li>- Mendengarkan informasi tentang membaca geguritan.</li> <li>- Membaca geguritan</li> <li>- Mengkritisi penampilan teman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu membaca suatu karya sastra (<i>geguritan</i>) sesuai dengan lafal, intonasi dan irama yang benar.</li> <li>- Mampu menjelaskan isi tembang/geguritan</li> </ul>	Praktik Unjuk kerja	Uraian	<p>Wacanen geguritan iki kanthi wirama kang becik!</p> <p>Wangsulana pitakon iki adhedhasar geguritan mau!</p>	2 jam	Buku Sinau Basa Jawa / yang relevan	<p>Ingin Tahu</p> <p>Mandiri</p> <p>Kritis logis</p> <p>Mandiri</p> <p>Jujur</p> <p>Percaya diri</p> <p>Tanggung Jawab</p>

Mengetahui

Magelang,

Kepala SMP N 6 Magelang

Guru Mapel Bahasa Jawa



Drs. Lartono, M.Pd



Sri Mulyani, S.Pd

NIP 19620607 198803 1 006

NIP.19790816 200501 2 014

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**( RPP MEMBACA INDAH DENGAN MODEL DEMONSTRASI )**

Sekolah : SMPN 6 Magelang  
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa  
Kelas/Semester : VII / I  
Tahun Pelajaran : 2013/2014  
Alokasi Waktu : 6 x 40 menit

**A. Kompetensi Inti**

1. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

**B. Kompetensi Dasar**

3. Memahami (geguritan)

**C. Indikator**

1.Kognitif

- a. Produk
  - Mengidentifikasi geguritan
- b. Proses
  - Mampu membaca suatu karya sastra (*geguritan*) sesuai dengan lafal, intonasi dan irama yang benar.
  - Mampu menjelaskan isi tembang/geguritan

2.Psikomotor

- Mampu memparafrasekan teks *geguritan*

3.Afektif

- a. Karakter
  - Santun
  - Jujur
  - Mandiri
- b. Keterampilan Sosial
  - Menjadi pendengar yang baik

**D. Tujuan Pembelajaran**

1.Kognitif

- a. Produk
  - Mampu mengidentifikasi geguritan
- b. Proses
  - Mampu membaca suatu karya sastra (*geguritan*) sesuai dengan lafal, intonasi dan irama yang benar.
  - Mampu menjelaskan isi tembang/geguritan

2.Psikomotor

- Mampu memparafrasekan teks *geguritan*

3.Afektif

- a. Karakter
  - Santun

- Jujur
  - Mandiri
- b. Keterampilan Sosial
- Menjadi pendengar yang baik

E. Materi Pembelajaran

Geguritan

- F. Metode Pembelajaran
1. Ceramah
  2. Tanyajawab
  3. Penugasan
  4. Demonstrasi
  5. Diskusi
  6. Permodelan

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan	Kegiatan	Aspek	Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Pend Karakter
1	Awal		1)Guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar 2)Guru menerangkan tujuan pembelajaran. 3)Memotivasi siswa dengan manfaat membaca geguritan	10'	
	Inti	Ekplorasi	5) Siswa mencari geguritan di majalah/ buku 6)Siswa memperhatikan contoh pembacaan geguritan melalui model atau media..	60'	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ingin tahu</li><li>• Kritis, logis</li><li>• Mandiri</li><li>• Tanggung jawab</li><li>• Jujur</li><li>• Percaya diri</li><li>• Demokratis</li><li>• Disiplin</li><li>• Santun</li></ul>
		Elaborasi	7) Siswa membaca geguritan secara bergantian		
		Konfirmasi	8) Guru melakukan penguatan tentang geguritan yang dibaca siswa		
	Akhir		Guru dan siswa melakukan refleksi. Guru melakukan penilaian dan memberi reward kepada penampil terbaik	10'	

			Siswa mencatat rancangan materi berikutnya		
--	--	--	--	--	--

- H. Sumber Belajar**  
Buku Sinau Basa Jawa / Buku yang relevan

- I. Penilaian**
- 1. Penilaian Kognitif
    - a. Penilaian Produk
    - b. Penilaian Proses
  - 2. Penilaian Psikomotorik
  - 2 Penilaian Afektif

Indikator	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrmen	Contoh Instrumen
Mampu membaca geguritan dengan lafal dan intonasi yang tepat	Unjuk kerja	Uji petik kompetensi	<p><b>A. Wacanen geguritan iki kanthi lafal, intonasi lan irama kang bener!</b></p> <p><b>Jaman iki Wis Banget Tuwa</b></p> <p><i>dening : Turiyo Ragil Putra</i></p> <p>Ngger, anakku jaman iki wis banget tuwa kabudayan wis rontang-ranting mung kari cinarita aja maneh sinom, dhandhanggula, utawa gambuh salarik guritan wae wis ora ana sing nggape kajaba kerelap-kerelipe lintang ing langit kana sing setya ngrenggani sepine wengi binarung nggambare cempaka sari wis ora ana tembang kinanthi sing mbiyen tansah methuk eseme rembulan nalika bocah-bocah dolan jamuran wis ora ana, ngger kajaba swara gumerahing tangis saka pang-pang lan godhong mlathi sing dumadakan ceblok tanpa daya ngrungkebi bumi</p> <p>jaman iki wis banget tuwa, anakku aja ngimpi kembang guritan ngrenggani taman bocah angon gumrenggeng kekidungan</p> <p><b>B. Geguritan Jaman iki Wis Banget Tuwa ing dhuwur mau owahana dadi gancaran saben padane!</b></p>

Pedoman Penskoran	
Aspek yang Dinilai dalam Membaca Geguritan	Skor
1. Dasar suara dan ketepatan lagu intonasi	
2. Ekspresi dan penampilan	

Magelang,  
Guru Mapel Bahasa Jawa



Sri Mulyani, S.Pd  
NIP.19790816 200501 2 014

## LAMPIRAN MATERI :

### Pangertosan Geguritan

Miturut kamus utawi basastra (1939:157), geguritan menika uran-uran utawi karangan kang pinathok kados tembang, nanging guru gatra, guru wilangan, lan guru lagunipun boten ajeg.

Menawi miturut Subalidinata (1994:45), geguritan inggih menika iketaning basa ingkang memper syair (syair jawi gagrag enggal).

### Jinisipun Geguritan/ Titikanipun Geguritan

#### a. Geguritan Gagrag Lawas

Geguritan menika ngginakaken basa jawa kina lan kapérang wonten ing pupuh–pupuh tembang, kawengku guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan. Geguritan menika ugi kalebet golonganipun tembang utawi lelagon kang ngangge Purwakanti guru-swara.

Paugeraniipun geguritan gagrag lawas ingkang sampurna inggih punika:

- Cacahipun gatra mboten ajeg, nanging lumrahipun sakedhikipun wonten sekawan gatra.
- Cacah wandanipun gatra satunggal lan satunggalipun tetep sami
- Dong-ding utawi guru lagunipun sedaya manggen wonten wekasipun gatra runtut inggih punika ngangge purwakanti guru swara.
- Sangajengipun ukara (gatra) ingkang kawiwitan ngangge bebuka “*sun gegurit*” nanging mboten ateges saben pada/bait wonten tembungipun “*sun gegurit*”. Tembungipun “*sun gegurit*” naming wonten nginggil piyambak.

Tuladha:

Sun gegurit,

Wateke wong kampung jati

Bekti marang yayah wibi

Setya marang sakeh janji

#### b. Geguritan Gagrag Enggal

Geguritan gagrag anyar ngginakaken basa Jawa jaman samenika lan dipunserat ngangge aksara latin, lan sampun ngginakakén kertas/ dluwang. Geguritan gagrag anyar mboten kaperang wonten ing pupuh–pupuh tembang lan mboten ngangge tembung “*sun gegurit*”, sampun mboten kawengku guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan, pramila jinising geguritan gagrag anyar menika saged dipunwastani puisi Jawa bebas.

### Paugeraning tiyang maos geguritan.

Ingang kedah dipungatosaken nalika maos geguritan 4 W:

#### 1. Wicara = pocapan / lafal

Nalika maos geguritan ingkang kedah dipungatosaken wonten ing wicara punika : a. Pocapan kedah cetha. Wonten ing mriki ingkang dipun sebat cetha punika gumantung dhateng tema geguritan ingkang badhe dipunwaos. Bilih temanipun trenyuh utawi sedhih tamtunipun ing samangke badhe gegayutan kaliyan wirama, wiraga, lan wirasanipun. Dados pocapanipun senajan lirih kedah saged dipun mirengaken kaliyan audiens bilih njumbuhaken kaliyan wirama lan pasemonipun ingkang sedhih lan ugi *penjiwaan* ingkang nggambaraken swasana sedhih utawi trenyuh.

b. Boten groyok. Wonten ing mriki ingkang dipun sebat groyok punika ugi gumantung dhateng tema geguritan ingkang badhe dipun waos. Bilih temanipun sedhih utawi trenyuh ugi dipunangsalaken maos kanthi swanten groyok supados saged jumbuh kaliyan swasana ingkang badhe dipunandharaken. Lan ugi njumbuhaken kaliyan



pasemonipun ingkang ngatingalaken tiyang ingkang saweg trenyuh supados saged nuwuhaken raos trenyuh pamiarsanipun ugi.

c. boten blero utawi mangu-mangu ( ragu-ragu ). Menawi mboten blero punika panci kedah dipunlampahi bilih badhe maos geguritan. Amargi menawi blero punika tamtunipun gegayutan kaliyan wirama wiraga lan wirasanipun. Bilih swantenipun blero tamtu mboten saged kagayuh swasana ingkang badhe dipun andharaken dhateng pamiarsanipun.

d. Kedah saged ngucapaken aksara kanthi leres, umpaminipun mbedakaken aksara a/o; t/th; d/dh; è/é/ê, lsp. Amargi menawi lepat anggenipun ngucapaken aksara tamtunipun saged beneten makna saha tegesipun. Ingkang saged nyebabaken lepatipun wosing geguritan ingkang badhe kaandharaken dhateng pamiarsa.

## 2. Wirama = irama / lagu

Wiramaning tiyang maos geguritan saged minangka pandudut (daya tarik) tiyang ingkang mirengaken. Sora utawi boten iramanipun kalarasaken kaliyan isinipun geguritan. Geguritan kanthi tema perjuangan temtu anggenipun maos sora (banter), semangat. Beda kaliyan maos geguritan isi kesusahan, kasmaran temtunipun pamaosipun langkung alon, sareh.

## 3. Wiraga = solah / gerak, pasemon / raut muka

Ebahing badan lan pasuryan (rai) kedah dipungatosaken kedah luwes (mboten kaku) lan sampun ngantos ketingal kadamel-damel. Bilih temanipun perjuangan tamtunipun pasuryanipun kadamel semangat lan grapyak. Wondene bilih temanipun sedhih utawi trenyuh tamtunipun pasuryan lan ebahing badan katingal trenyuh lan sisah, supados saged jumbuh kaliyan wirama lan saged ngedalaken wirasanipun.

## 4. Wirasa = penjiwaan.

Wirasa katrepken kaliyan isining geguritan umpaminipun : nesu, gumbira, sisah, kejem, wibawa, getun, lan sapanunggalanipun. Supados tiyang ingkang maos geguritan punika saged ngedalaken wirasanipun ingkang kedah dipun tindakaken inggih punika mangertosi rumiyin wosipun geguritan ingkang badhe kawaos. Salajengipun sasampunipun mangertosi wosipun geguritan, dipunjumbuhaken kaliyan swasana ingkang badhe kaandharaken gegayutan kaliyan wicara, wiraga lan wiramanipun. Bilih wosipun nesu utawi kejem saged dipun andharaken mawi praupan utawi pasuryan ingkang sereng, swanten ingkang sero, lan pocapanipun ugi kedah cetha.

- c. *Tanggap pratama purusa ke-kriya* yaiku tembung lingga kang oleh ater-ater "di-" lan panambang "-ake/ke"

*Tuladha:* digolekake, dicilikake, lan didhuwurake.

4. *Tembung tanggap na*

*Tembung tanggap na* yaiku tembung lingga kang oleh seselan "-in".

*Tuladha:* tinata, binabar, lan rinangkul.

5. *Tembung tanggap ka*

*Tembung tanggap ka* yaiku tembung lingga kang oleh ater-ater "ka-" kang nduweni teges "dijarak".

*Tuladha:* kapilih, kajupuk, lan katulis.

## Maca

**Kompetensi Dasar :** Membaca indah geguritan dan tembang Asmaradana

**Indikator :**

1. Mampu menjelaskan ciri-ciri geguritan/tembang macapat
2. Mampu membaca geguritan dengan lafal, intonasi, jeda, lagu, ekspresi yang tepat dan melagukan tembang macapat
3. Mampu memparafrase geguritan/tembang Asmaradana
4. Mampu menjawab pertanyaan geguritan/tembang Asmaradana

### A. Maca Geguritan lan Tembang Asmaradana

#### 1. Nerangake Ciri-cirine Geguritan

Geguritan iku karang sing ora kaiket dening wewaton guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu. Geguritan awujud gatra-gatra tanpa titilaras, dudu karangan wuju gancaran. Geguritan bisa nggunakake tembung entar, lelewaning basa (gaya bahasa), purwakanthi, tanggap na, bawa ma lan pangumpama utawa lelambang liyane. Miliha basa sing mentes ringkes, tegese tulisane sethithik nanging duwe karep (makna) sing jembar.



- a. *Ayo padha nggatekake geguritan ing ngisor iki!*

### Panjaluke Ibu

Dening : Yoni Ahmad

Le, anakku sing paling bagus  
 Aja nangis, aja...!  
 Dudu salahmu nek kowe saiki ora bisa mangan  
 Dudu salahmu nek kowe saiki ora bisa nyandhang  
 Dudu salahmu nek kowe saiki ora kaya wong liya,  
 ibumu iki wis ngupaya,  
 supayane kowe dadi wong  
 ibumu iki wis kapontang-panting ngalor ngidul  
 niba tangi golek kahuripan kanggo kulawarga  
 nanging balung tuwa iki ya ana watese  
 jangkahe sikil iki mung cekak ukurane,

salahke wae ibumu iki Le!  
 salahke wae ibumu sing ora bisa  
 nguripi awakmu kaya dene wong liya  
 ora bisa menehi apa sing dadi panjalukmu,  
 salahke wae ibumu iki,  
 salahke!  
 nanging, aku mung njaluk siji saka kowe Le,  
 dadiya wong



Sumber: <http://dejehan.wordpress.com>

- b. *Ayo padha digoleki titikane geguritan, bisa uga ditilik saka bedane karo sastra liyane!*
- c. *Ayo mangsuli pitakon ing ngisor iki nganggo basa krama!*
1. Geguritan ing dhuwur apa irah-irahane?
  2. Sapa sing ngarang geguritan ing dhuwur iku?
  3. Geguritan iku dianggit tumuju marang sapa?
  4. Genea bocah kuwi nganti ora bisa mangan?
  5. Apa pepengine wong tuwane marang anak iku?



- d. *Gawea geguritan kanthi tema kasenengan utawa "Pepenginanku" banjur wacanen ing ngarep kelas kareben entuk panyaruwe saka kanca-kancamu!*

## 2. *Maca Geguritan*

Sing perlu kok gatekake yen kowe arep maca geguritan yaiku pamedhoting ukara. Tegese ora saben satembung utawa sagatra diwaca minangka saukara. Nanging uga bisa pirang-pirang gatra diwaca saukara. Swara kudu sing cetha kepenak dirungu, anggone ngucapake swarane sing bener saengga ora ngrusak teges utawa maknane utawa karepe ukara. Cendhek dhuwure swara utawa nadha kudu sing jumbuh karo isine seguritan. Ekspresi iku bab sing penting kanggo nuduhake pangrasa sing ana ing geguritan, kudu kok gatekake tenan.

*Ayo geguritan "Panjaluke Ibu" ing dhuwur padha diwaca kanthi lagu, intonasi, ekspresi lan swara sing trep, cetha lan kepenak dirungokake!*

## 3. *Ngowahi Geguritan dadi Gancaran (Memparafrase)*

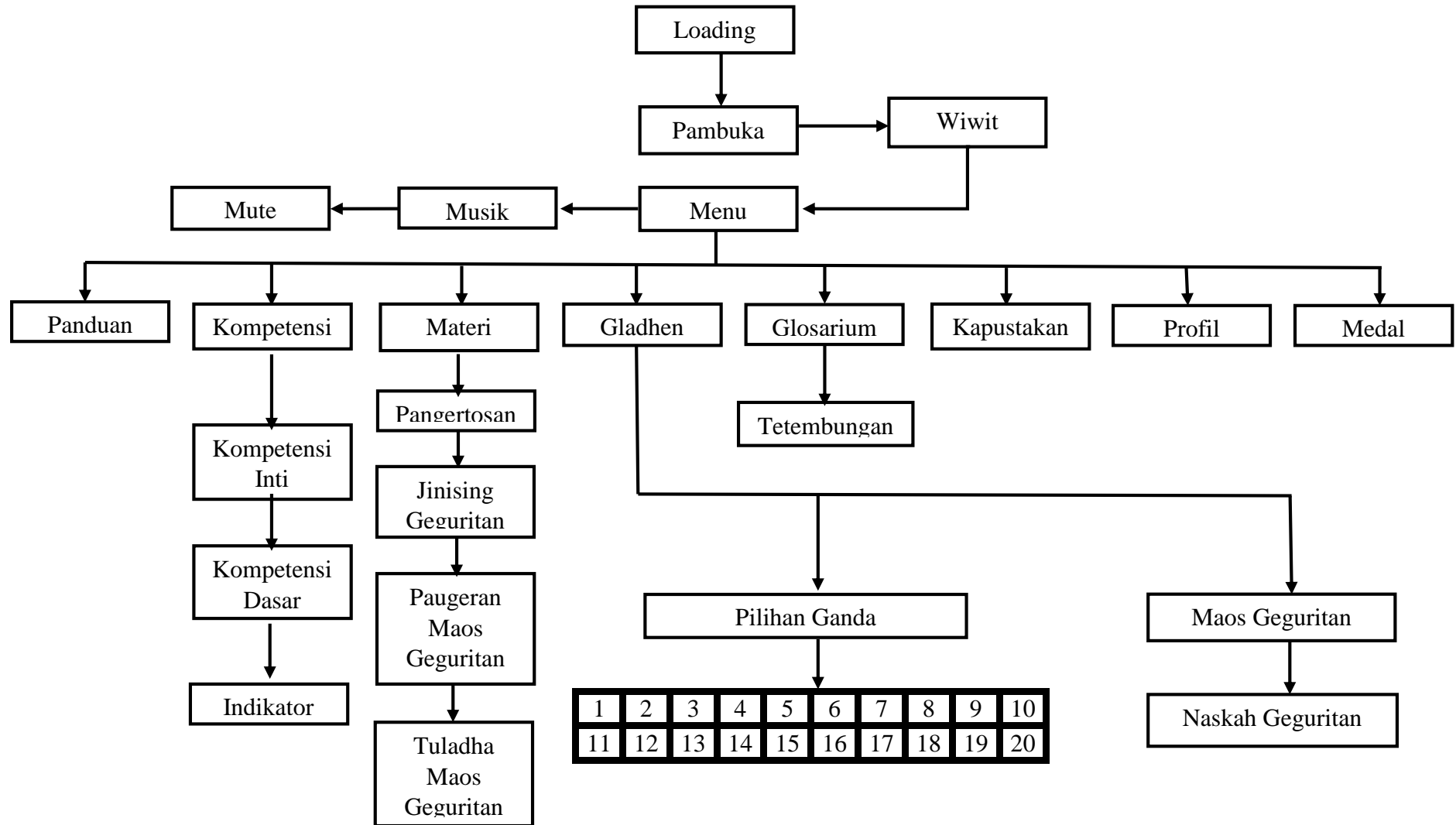
Nyurasa utawa mangerteni isi geguritan iku ora gampang. Mula perlu anane pambudidaya nggancarake kanthi ancas tujuan supaya geguritan iku gampang disurasa. Ngowahi geguritan dadi gancaran iku aja nganti ngowahi isine. Isi tetep ora owah, padha nanging sing beda basane. Saben tembung bisa diandharake jumbuh isine, bisa ditegesi, ditandhingake, diterangake karepe. Nggunakake basa sing lumrah, prasaja, ora nganggo tembung entar, pangumpna, purwakanthi lelewaning basa lan sapiturute iku.

- a. *Ayo geguritan "Panjaluke Ibu" kasebut diowahi dadi gancaran manut alam pemikiranmu dhewe-dhewe!*
- b. *Ayo titik-titik ing ngisor iki padha diganepi supaya mathuk karo isine geguritan kasebut!*
  1. Yen anak ora bisa mangan sing salah dudu ....
  2. Wong tuwa kepengin anake dadi ....
  3. Yen anak ora bisa nyandhang salana ....
  4. Ibu tansah pontang-panting kanggo nyukupi ....
  5. Nanging wong tuwa balune wis tuwa mesthi ana .....

## B. *Tembang Asmaradana*









Tembang macapat iku warna-warna kayata : Pocung, Maskumambang, Gambuh, Megatruh, Kinanthi, Mijil, Pangkur, Durma, Asmaradana, Sinom lan Dhandhanggula. Dadi yen ngono Asmaradana iku mujudake salah siji saka tembang macapat. Kaya tembang macapat liyane, tembang Asmaradana iku kaiket





## FLOWCHART MEDIA PASINAON INTERAKTIF MAOS GEGURITAN




## Naskah Media Pembelajaran Interaktif Maos Geguritan


No.	Aktivitas	Nama Layar	Sound	Teks	Navigasi
1.		Pembuka (Intro)	Musik	Media Interaktif Pasinaon Maos Geguritan Klik Tombol “Wiwit”	Tombol “ <b>Wiwit</b> ” = ke halaman utama
2.	Tampilan Utama	Halaman Utama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• On = Play Musik</li> <li>• Off = Mematikan Musik</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tombol “<b>PITEDAH</b>” = ke halaman petunjuk</li> <li>➤ Tombol “<b>KOMPETENSI</b>” = ke halaman kompetensi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator)</li> <li>➤ Tombol “<b>MATERI</b>” = ke halaman materi Maos Geguritan</li> <li>➤ Tombol “<b>GLADHEN</b>” = ke halaman evaluasi</li> <li>➤ Tombol “<b>GLOSARIUM</b>” = ke halaman kata-kata sukar</li> <li>➤ Tombol “<b>KAPUSTAKAN</b>” = ke halaman KAPUSTAKAN</li> <li>➤ Tombol “<b>PROFIL</b>” = ke halaman profil pembuat media</li> <li>➤ Tombol “<b>MENU UTAMA</b>”=kehalaman menu utama</li> <li>➤ Tombol “<b>MEDAL</b>” = ke halaman petunjuk keluar/kembali ke media pembelajaran</li> <li>➤ Tombol musik, stop.</li> </ul>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tombol  = ke halaman berikutnya</li> <li>➤ Tombol  = ke halaman sebelumnya</li> </ul>
3.	Membaca Petunjuk Pengguna	Panduan	Musik Musik Suara Tombol	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kawaaosa tampilan media pembelajaran kanthi permati</li> <li>2. Pilih menu ingkang dipunkersakaken kanthi nge-klik tombol ingkang sampun dipuncawisaken wonten ing nginggil</li> <li>3. Tembang iringan wonten ing media punika saged dipun pejahi kanthi nge-klik tombol musik</li> <li>4. Katrangan tombol ingkang dipunginakaken:   :kalajengaken dhateng kaca salajengipun   :wangsul dhateng kaca sederengipun </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</li> <li>➤ Tombol musik, stop.</li> <li>➤ Tombol  = ke halaman berikutnya</li> <li>➤ Tombol  = ke halaman sebelumnya</li> </ul>
4.	Mengetahu i Kompetensi yang akan dipelajari	Kompetensi	Musik Suara Tombol	<p><b>KOMPETENSI :</b>  Berdasarkan kurikulum 2013, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Provinsi Jawa Tengah</p> <p><b>Kompetensi Inti :</b>  Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p> <p><b>Kompetensi Dasar :</b>  Memahami (geguritan)</p> <p><b>Indikator</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu membaca suatu karya sastra (<i>geguritan</i>) sesuai dengan lafal, intonasi dan irama yang benar.</li> <li>- Mampu menjelaskan isi tembang/geguritan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</li> <li>➤ Tombol musik, stop.</li> <li>➤ Tombol  = ke halaman berikutnya</li> <li>Tombol  = ke halaman sebelumnya</li> </ul>
5.	Melihat Menu Materi	Menu Materi	Musik Suara Tombol	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pangertosan Geguritan</li> <li>❖ Jinising Geguritan</li> <li>❖ Pangeraning Tiyang Maos Geguritan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</li> <li>➤ Tombol musik, stop.</li> </ul>

6.	Menu Materi	Pangertosan Geguritan	Musik Suara Tombol	<p><b>Pangertosan Geguritan</b></p> <p>Miturut kamus utawi bausatra (1939:157), geguritan menika uran-uran utawi karangan kang pinathok kados tembang, nanging guru gatra, guru wilangan, lan guru lagunipun boten ajeg. Menawi miturut Subalidinata (1994:45), geguritan inggih menika iketaning basa ingkang memper syair (syair jawi gagrag enggal).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</li> <li>➤ Tombol musik, stop.</li> <li>➤ Tombol  = ke halaman berikutnya</li> <li>➤ Tombol  = ke halaman sebelumnya</li> </ul>
7.	Menu Materi	Jinising/ Titikan Geguritan	Musik Suara Tombol	<p><b>Jinispun Geguritan/ Titikanipun Geguritan</b></p> <p>a. Geguritan Gagrak Lawas Geguritan menika ngginakaken basa jawa kina lan kapérang wonten ing pupuh–pupuh tembang, kawengku guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan. Geguritan menika ugi kalebet golonganipun tembang utawi lelagon kang ngangge Purwakanti guru-swara.</p> <p>Paugeranipun geguritan gagrak lawas ingkang sampurna inggih punika:</p> <p>a. Cacahipun gatra mboten ajeg, nanging lumrahipun sakedhikipun wonten sekawan gatra.</p> <p>b. Cacah wandanipun gatra satunggal lan satunggalipun tetep sami</p> <p>c. Dong-ding utawi guru lagunipun sedaya manggen wonten wekasipun gatra runtut inggih punika ngangge purwakanti guru swara.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</li> <li>➤ Tombol musik, stop.</li> <li>➤ Tombol  = ke halaman berikutnya</li> <li>Tombol  = ke halaman sebelumnya</li> </ul>







				<p>d. Sangajengipun ukara (gatra) ingkang kawiwitan ngangge bebuka “<i>sun gegurit</i>” nanging mboten ateges saben pada/bait wonten tembungipun “<i>sun gegurit</i>”. Tembungipun “<i>sun gegurit</i>” naming wonten nginggil piyambak.</p> <p>Tuladha:</p> <p>Sun gegurit, Wateke wong kampung jati Bekti marang yayah wibi Setya marang sakeh janji</p> <p>b. Geguritan Gagrak Enggal Geguritan gagrag anyar ngginakaken basa Jawa jaman samenika lan dipunserat ngangge aksara latin, lan sampun ngginakakén kertas/dluwang. Geguritan gagrag anyar mboten kaperang wonten ing pupuh–pupuh tembang lan mboten ngangge tembung “<i>sun gegurit</i>”, sampun mboten kawengku guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan, pramila jinising geguritan gagrag anyar menika saged dipunwastani puisi Jawa bebas.</p>	
11.	Menu Materi	Paugeranin g tiyang maos geguritan	Musik Suara Tombol	<p><b>Paugeranin tiyang maos geguritan.</b></p> <p>Inggang kedah dipungatosaken nalika maos geguritan 4 W:</p> <p>1. Wicara = pocapan / lafal</p>	<p>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</p> <p>➤ Tombol musik, stop.</p> <p>➤ Tombol </p>

				<p>Nalika maos geguritan ingkang kedah dipungatosaken wonten ing wicara punika : a. Pocapan kedah cetha. Wonten ing mriki ingkang dipun sebat cetha punika gumantung dhateng tema geguritan ingkang badhe dipunwaos. Bilih temanipun trenyuh utawi sedhih tamtunipun ing samangke badhe gegayutan kaliyan wirama, wiraga, lan wirasanipun. Dados pocapanipun senajan lirih kedah saged dipun mirengaken kaliyan audiens bilih njumbuhaken kaliyan wirama lan pasemonipun ingkang sedhih lan ugi <i>penjiwaan</i> ingkang nggambaraken swasana sedhih utawi trenyuh.</p> <p>b. Boten groyok. Wonten ing mriki ingkang dipun sebat groyok punika ugi gumantung dhateng tema geguritan ingkang badhe dipun waos. Bilih temanipun sedhih utawi trenyuh ugi dipunangsalaken maos kanthi swanten groyok supados saged jumbuh kaliyan swasana ingkang badhe dipunandharaken. Lan ugi njumbuhaken kaliyan pasemonipun ingkang ngatingalaken tiyang ingkang saweg trenyuh supados saged nuwuhaken raos trenyuh pamiarsanipun ugi.</p>	<p>= ke halaman berikutnya  Tombol  = ke halaman sebelumnya</p>
--	--	--	--	--	--

				<p>c. boten blero utawi mangu-mangu ( ragu-ragu ). Menawi mboten blero punika panci kedah dipunlampahi bilih badhe maos geguritan. Amargi menawi blero punika tamtunipun gegayutan kaliyan wirama wiraga lan wirasanipun. Bilih swantenipun blero tamtu mboten saged kagayuh swasana ingkang badhe dipun andharaken dhateng pamiarsanipun.</p> <p>d. Kedah saged ngucapaken aksara kanthi leres, umpaminipun mbedakaken aksara a/o; t/th; d/dh; è/ é/ ê, lsp. Amargi menawi lepat anggenipun ngucapaken aksara tamtunipun saged beneten makna saha tegesipun. Inggang saged nyebabaken lepatipun wosing geguritan ingkang badhe kaandharaken dhateng pamiyarsa.</p> <p>2. Wirama = irama / lagu</p> <p>Wiramaning tiyang maos geguritan saged minangka pandudut (daya tarik) tiyang ingkang mirengaken. Sora utawi boten iramanipun kalarasaken kaliyan isinipun geguritan. Geguritan kanthi tema perjuwangan temtu anggenipun maos sora (banter), semangat. Beda kaliyan maos geguritan isi kesusahan, kasmaran temtunipun pamaosipun langkung alon, sareh.</p>	
--	--	--	--	--	--

				<p>3. Wiraga = solah / gerak, pasemon / raut muka</p> <p>Ebahing badan lan pasuryan (rai) kedah dipungatosaken kedah luwes (mboten kaku) lan sampun ngantos ketingal kadamel-damel. Bilih temanipun perjuangan tamtunipun pasuryanipun kadamel semangat lan grapyak. Wondene bilih temanipun sedhih utawi trenyuh tamtunipun pasuryan lan ebahing badan katingal trenyuh lan sisah, supados saged jumbuh kaliyan wirama lan saged ngedalaken wirasanipun.</p> <p>4. Wirasa = penjiwaan.</p> <p>Wirasa katrepken kaliyan isining geguritan umpaminipun : nesu, gumbira, sisah, kejem, wibawa, getun, lan sapanunggalanipun. Supados tiyang ingkang maos geguritan punika saged ngedalaken wirasanipun ingkang kedah dipun tindakaken inggih punika mangertosi rumiyin wosipun geguritan ingkang badhe kawaos. Salajengipun sasampunipun mangertosi wosipun geguritan, dipunjumbuhaken kaliyan swasana ingkang badhe kaandharaken gegayutan kaliyan wicara, wiraga lan wiramanipun. Bilih wosipun nesu utawi kejem saged dipun andharaken mawi praupan utawi pasuryan ingkang</p>	
--	--	--	--	---	--

				sereng, swanten ingkang sero, lan pocapanipun ugi kedah cetha.	
15.	Menu Materi	Tuladha Maos Geguritan	Musik Suara Tombol	<p><b>Rekaman Tiyang Maos Geguritan</b></p> <p><b>Jaman iki Wis Banget Tuwa</b>  <i>dening : Turiyo Ragil Putra</i></p> <p>Ngger, anakku  jaman iki wis banget tuwa  kabudayan wis rontang-ranting  mung kari cinarita  aja maneh sinom, dhandhanggula,  utawa gambuh  salarik guritan wae wis ora ana  sing nggape  kajaba kerelap-kerelipe lintang  ing langit kana  sing setya ngrenggani sepine  wengi  binarung nggambare cempaka sari  wis ora ana tembang kinanthi  sing mbiyen tansah methuk eseme  rembulan  nalika bocah-bocah dolan jamuran  wis ora ana, ngger  kajaba swara gumerahing tangis  saka pang-pang lan godhong  mlathi  sing dumadakan ceblok  tanpa daya ngrungkebi bumi</p> <p>jaman iki wis banget tuwa,  anakku  aja ngimpi kembang guritan  ngrenggani taman  bocah angon gumrenggeng  kekidungan</p>	<p>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</p> <p>➤ Tombol musik, stop.</p> <p>➤ Tombol  = ke halaman berikutnya</p> <p>Tombol  = ke halaman sebelumnya</p>
16.	Mengerjakan Evaluasi	Gladhen	Musik Suara Tombol	<p>a. Gladhen menika kaperang dados 2 kelompok inggih punika pilihan ganda kaliyan maos geguritan .</p> <p>b. Pitakenan pilihan ganda kawangsulana kanthi nge-klik A/B/C/D .</p> <p>c. Menawi pitakenan sampun komplit dipunwangsul komputer badhe ngitung biji kanthi otomatis.</p> <p>d. Panjenengan saged garap gladhen menika kanthi wekdal dangunipun 30 detik wonten ing saben nomer. Menawi nglangkungi wekdal, otomatis soal badhe gantos saklajengipun.</p>	<p>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</p> <p>➤ Tombol musik, stop.</p> <p>➤ Tombol  = ke halaman berikutnya</p> <p>Tombol  = ke halaman sebelumnya</p>

				<p>A. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20</p> <p>B. 1 teks geguritan</p>	
17.		Soal Pilihan Ganda	Musik Suara Tombol	<p>1. Ingkang dipunwastani geguritan inggih punika . . .</p> <p>a. Karangan ingkang mboten kaiket ing paugeran guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu sarta migunakaken lelewaning basa ingkang endah*</p> <p>b. Karangan ingkang awujud gancaran</p> <p>c. Karangan ingkang kaiket guru lagu, guru wilangan, guru gatra lan mawi titi laras</p> <p>d. Karangan ingkang mboten migunakaken lelewaning basa</p>	
18.				<p>2. Tembung Geguritan punika saking tembung lingga . . .</p> <p>a. Guritan</p> <p>b. Gurit*</p> <p>c. Gurita</p> <p>d. Gegurit</p>	
19.				<p>3. Ingkang kalebet jinisipun geguritan inggih punika . . .</p> <p>a. Geguritan klasik lan modern</p> <p>b. Geguritan gagrak lawas lan gagrak anyar*</p> <p>c. Geguritan macapat lan dolanan</p> <p>d. Geguritan dawa lan geguritan cekak</p>	
20.				<p>4. Titikanipun geguritan gagrak anyar inggih punika . . .</p> <p>a. Dipunwiwiti mawi tembung sun gegurit</p> <p>b. Mawi paugeran guru lagu, guru wilangan</p> <p>c. Mboten kaiket ing paugeran guru lagu, guru wilangan lan guru gatra*</p> <p>d. Cacahing gatra mboten ajeg ananging sakedhikipun 4 gatra</p>	





21.				<p>5. Miturut Lomba Maos Geguritan 3S inggih punika . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Suwara, Suwala, Suprpta</li> <li>b. Suwara, Sujiwa, Suprpta</li> <li>c. Suwala, Sujiwa, Sutrepta</li> <li>d. Suwara, Sujiwa, Sutrepta</li> </ul>	
				<p>6. Caranipun maos geguritan punika kedah ngraosaken wosing geguritan langkung rumiyin lajeng ngedalaken raosipun ing sangajengipun audien. Punika ing aspek 3S mlebet wonten ing . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Suwara</li> <li>b. Sujiwa*</li> <li>c. Sutrepta</li> <li>d. Suwala</li> </ul>	
				<p>7. Menawi maos geguritan punika mboten kening blero utawi mangu-mangu. menika kalebet wonten ing paugeraning maos geguritan aspek . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Wicara*</li> <li>b. Wirama</li> <li>c. Wirasa</li> <li>d. Wiraga</li> </ul>	
				<p>8. Maos geguritan punika kedah cetha. Ananging bilih swasananipun sedhih patrapipun . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kening mboten cetha</li> <li>b. Kening lirih ananging lirihipun saged dipunmirengaken audien*</li> <li>c. Boten mawi swanten nanging ekspresi kemawon</li> <li>d. Kening blero sinambi tetangisan</li> </ul>	
				<p>9. Ingkang kalebet paugeraning maos geguritan aspek wiraga inggih punika . . .</p>	





				<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Swantenipun kedah sero lan cetha</li> <li>b. Andhap inggiling swanten kedhah jumbuh kaliyan wosing geguritan</li> <li>c. Ebahing badan lan pasuryan kedah dipun gatosaken lan kedah luwes*</li> <li>d. Ekspresinipun katrepaken kaliyan swasananipun</li> </ul>	
				<p>10. Ingkang kalebet paugeraning maos geguritan aspek wirama inggih punika . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Swantenipun kedah sero lan cetha</li> <li>b. Andhap inggiling swanten kedah jumbuh kaliyan wosing geguritan*</li> <li>c. Ebahing badan lan pasuryan kedah dipun gatosaken lan kedah luwes</li> <li>d. Ekspresinipun katrepaken kaliyan swasananipun</li> </ul>	
				<p>11. Miturut wirasanipun bilih wosipun geguritan punika trenyuh utawi sisah kedahipun diandharaken mawi . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Praupan ingkang sereng, swanten ingkang sero lan pocapanipun cetha</li> <li>b. Praupanipun katingal trenyuh, swantenipun sero lan pocapanipun cetha</li> <li>c. Praupan ingkang trenyuh, swantenipun groyok lan pocapanipun liris*</li> <li>d. Praupan ingkang sereng, santenipun groyok lan pocapanipun liris</li> </ul>	
				<p>12. Wonten ing Geguritan “Jaman Iki Wis Banget Tuwa” ingkang dipunraosaken paraga “aku” inggih punika . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. welas asih dhateng sasami</li> <li>b. muji syukur dhateng gusti</li> </ul>	



				<ul style="list-style-type: none"> <li>c. nandhang kasmaran</li> <li>d. Sambat babagan geguritan ingkang sampun badhe ical*</li> </ul>	
				<p>13. Amanat ingkang saged dipunpendhet saking geguritan ing nginggil inggih punika . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Geguritan punika kedah dipun gantos kabudayan ing jaman sapunika</li> <li>b. Geguritan punika kedah dipun uri-uri mliginipun kaliyan kadang mudha*</li> <li>c. Geguritan namung kedah dados kembang ingkang ngrenggani taman</li> <li>d. Geguritan punika kedah dipun- uri-uri kadang sepuh</li> </ul>	
				<p>14. Geguritan “Jaman Iki Wis Banget Tuwa” punika wosipun . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Seneng amarga jamane wis makmur</li> <li>b. Trenyuh amargi jamanipun samsaya risak ugi kabudayanipun*</li> <li>c. Trenyuh amargi sampun mboten wonten bocah angon</li> <li>d. Gregeten amargi jamanipun sampun tuwa</li> </ul>	
				<p>15. Bilih maos geguritan Jaman Iki Wis Banget Tuwa ing nginggil punika kedahipun mawi pasuryan ingkang . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sereng</li> <li>b. Sedhih trenyuh*</li> <li>c. Sumringah</li> <li>d. Greget</li> </ul>	
				<p>16. Tegesipun tembung <u>kari cinarita</u> wonten ing geguritan Jaman Iki Wis Banget Tuwa punika tegesipun . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dicritakake</li> <li>b. Mung bisa dicritakake*</li> </ul>	

				c. Dicritani d. Crita cekak	
				17. Tegesipun tembung <u>ceblok</u> wonten ing geguritan Jaman Iki Wis Banget Tuwa punika tegesipun . . . a. Tiba kanthi tumancep* b. Tiba njagong c. Tiba tanpa daya d. Ngadeg thenger-thenger	
				18. Tegesipun tembung <u>Binarung</u> wonten ing geguritan Jaman Iki Wis Banget Tuwa punika tegesipun . . . a. Nyuwara b. Bengak-bengok c. Nggatekake d. Dibarengi/ bebarengan*	
				19. Geguritan Jaman Iki Wis Banget Tuwa punika paring piwulang supados . . . a. Mlaku nut ilining jaman b. Nuruti jaman ingkang modern c. Prihatin dhateng jaman punika d. Nguri-uri kabudayan ingkang sampun ical supados saged lestantun*	
				20. Kabudayan maos geguritan punika sampun badhe ical ing jaman sapunika amargi . . . a. Tansaya sekedhik tiyang ingkang remen sinau maos geguritan lan rumaos kawratan bilih badhe sinau* b. geguritan punika awrat anggenipun badhe dipunsinaoni c. geguritan punika mboten ngemot kathah piwulang d. geguritan punika amanat ipun benten-benten	

27.	Melihat Hasil Pekerjaan	Perolehan Nilai	Musik Suara Tombol	Panjenengan Pikantuk Biji:	<p>Tombol “Dipunambali” = Mengulang Gladhen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tombol “GLADHEN B”=kehalaman Gladhen B</li> <li>➤ Tombol musik, stop.</li> </ul>
		Soal Gladhen B	Musik Suara Tombol	<p>Panjaluke Ibu Le, Anakku sing paling bagus Aja nangis, aja..! Dudu salahmu nek kowe saiki ora bisa mangan Dudu salahmu nek kowe saiki ora bisa nyandhang Dudu salahmu nek kowe saiki ora kaya wong liya, Ibumu iki wis ngupaya, Supaya kowe dadi wong Ibumu iki wis kapontang-panting ngalor ngidul Niba tangi golek kahuripan kanggo kulawarga Nanging balung tuwa iki ya ana watase Jangkahe sikil iki mung cekak ukurane,</p> <p>Salahke wae ibumu iki Le! Salahke wae ibumu sing ora bisa Nguripi awakmu kaya dene wong liya Ora bisa menehi apa sing dadi panjalukmu, Salahke wae ibumu iki, Salahke! Nanging, aku mung njaluk siji saka kowe Le, Dadiya wong</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</li> <li>➤ Tombol musik, stop.</li> <li>➤ Tombol  = ke halaman berikutnya</li> <li>Tombol  = ke halaman sebelumnya</li> </ul>
28.	Melihat Glosarium	Glosarium	Musik Suara Tombol	<p>Katrangan Tegesipun Tembung</p> <p>Rontang-ranting = pada suwek pating sluwir Kari cinarita = mung bisa dicritakake Salarik = satunggal larik/ baris Nggape = gelem nggatekake Ngrenggani = ngisenii, macaki supaya katon endah Binarung = dibarengi, bebarengan Methuk = mapag Gumerahing = swara kang gumuruh Ceblok = tiba kanthi tumancep Ngrungkebi = teturon kanthi pasuryan ungleb-ungkeb</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</li> <li>➤ Tombol musik, stop.</li> <li>➤ Tombol  = ke halaman berikutnya</li> <li>Tombol  = ke halaman sebelumnya</li> </ul>

				<p>Gumrenggeng = nyuwara lirih bebarengan Kekidungan = nembang bebarengan</p> <p>nyandhang : nganggo sandhangan ngupaya : ngreka, ngrenah wong : manungsa kang luhur ing budi kapontang-panting : ngupaya kanthi temen (nandang susah) kahuripan : kaananing urip watese : pungkasane Jangkahe : tumapaking sikil, nuruti kekarepane Cekak : cendhak, ora dawa Nguripi : ngopeni Awakmu : kowe menehi : maringi panjaluk : panyuwun kang dijaluk</p>	
29.	Melihat Referensi Materi	Kapustakan	Musik Suara Tombol	<p><b>Daftar Pustaka</b></p> <p>Hutomo, Suripan Sardi. 1975. <i>Telaah Kasusastraan Jawa Modern</i>. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.</p> <p>Kurikulum Bahasa Jawa Berbasis KTSP untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)</p> <p>Ngadi, dkk. 2010. <i>Wursita Basa Kanggo SMP Kelas VII</i>. Klaten: CV. Sahabat</p> <p>_____. 1994. <i>Kawruh Kasusastran Jawa: Kanggo SD - SLTP</i>. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara</p> <p>W.J.S. Poerwadarminta. 1939. <i>Baoesastra Djawa</i>. Groningen, Batavia: J.B. Wolters' Uitgevers-Maatschappij N. V.</p>	<p>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</p> <p>➤ Tombol musik, stop.</p> <p>➤ Tombol  = ke halaman berikutnya</p> <p>Tombol  = ke halaman sebelumnya</p>
30.	Melihat Profil Media	Profil	Musik Suara Tombol	<p><b>1. Biodata Penyusun</b></p> <p>Nama : Asmara Setya Widada Prodi : Pendidikan Bahasa Jawa TTL : Magelang 9 Maret 1992 Alamat : RT 09 RW 07 Kelurahan Kemirirejo Kota Magelang 56122</p> <p><b>2. Dosen Pembimbing 1</b></p> <p>Nama : Drs. Afendy Widayat, M.Phil</p>	<p>➤ Tombol “HOME”=kehala man menu utama</p> <p>➤ Tombol musik, stop.</p> <p>➤ Tombol  = ke halaman berikutnya</p> <p></p>

				<p>Alamat : Perum Jatisawit Asri R. 15 Balecatur, Gamping, Sleman</p> <p><b>3. Dosen Pembimbing 2</b> Nurhidayati, M.Hum Alamat : Yapah Rt 06 Rw 02 Sukoharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta</p> <p><b>4. Dosen Ahli Materi</b></p> <p>Atur Panuwun dhumateng :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tuhan Yang Maha Esa ingkang sampun paring kekiyatan, kasarasan saha kawilujengan satemah media punika saged dipundamel kanthi wekdal ingkang sampun dipuntemtokaken</li> <li>2. Bapak Teguh dan Ibu Prihatin minangka kadang sepuh ingkang sampun paring pandonga, bimbingan, motivasi saha jurung pamuji saengga <i>penyusun</i> punika saged damel media ngantos dumugi pungkasan</li> <li>3. Dosen Pembimbing inggih punika Drs. Afendy Widayat, M.Phil lan Nurhidayati, M.Hum ingkang sampun paring pambiyantu saha wewarah dhateng <i>penyusun</i> pramila media punika saged dipun damel jumbuh kaliyan menapa ingkang dipunkajengaken</li> <li>4. Kanca-kanca ingkang sampun paring motivasi saha pandonga mliginipun kanca kelas B PBD 2010.</li> <li>5. Mas Annas ingkang sampun ngenalaken Aplikasi Adobe Flash dhateng panyusun.</li> </ol>	Tombol = ke halaman sebelumnya
31.	Melihat Konfirmasi Keluar	Konfirmasi	Musik Suara Tombol	<p>MENAPA PANJENENGAN SAESTU BADHE MEDAL SAKING MEDIA PASINAON INTERAKTIF MAOS GEGURITAN? INGGIH - BOTEN</p>	<p>➤ Tombol “INGGIH” menuju ke halaman penutup</p> <p>➤ Tombol “Boten” menuju ke halaman utama</p>
32.	Menutup Program	Penutup	Musik Suara Tombol	<p>MATURNUWUN AWIT KAWIGATOSANIPUN MEDIA INTERAKTIF MAOS GEGURITAN UNY 2014</p>	<p>➤ Tombol “TUTUP” menutup aplikasi</p>

## CARA PENGOPERASIAN MEDIA PASINAON MAOS GEGURITAN

- 1) Lebetaken *CD Media* Pasinaon wonten ing *CD-ROM*
- 2) Klik Explore dhateng *direktori CD-ROM*. Salajengipun bikak *folder Media* Pasinaon Interaktif Maos Geguritan. Klik kaping kalih *Geguritan.exe*.
- 3) Sasampunipun lumebet wonten ing menu utama wonten perangan menu ingkang kedah dipunpilih kanthi nge-klik tombol ingkang dipunkajengaken. Bilih badhe wangsul wonten ing menu utama klik tombol griya/ *home*.
- 4) Becikipun dipunwiwiti kanthi nge-*klik* tombol pitedah supados saged mangertosi cara panganggenipun media.
- 5) Salajengipun pilih menu runtut saking sisih kiwa wiwit menu materi : pangertosan, jinisipun geguritan, paugeran maos geguritan lan tuladha maos geguritan. Bilih badhe wangsul dhateng menu saderengipun *klik* tombol *back*. Bilih badhe dhateng menu salajengipun *klik* tombol *next*. Ampun nglajengaken dhateng materi salajengipun bilih panjenengan dereng mangertos kanthi saestu wonten ing materi ing saderengipun. Bilih wonten tembung ingkang dereng dipunmangertosi wonten ing materi saged dipunpirsani wonten ing *glosarium*.
- 6) Pilih menu gladhen bilih panjenengan sampun mangertosi sedaya ingkang wonten ing perangan *materi*. Garap perangan A wonten ing gladhen kanthi saestu. Bilih sampun komputer badhe ngetang kanthi otomatis biji ingkang dipunpikantuk panjenengan. Bilih dereng lulus saged klik dipunambali bilih badhe ngambali nggarap soal menawi sampun lulus saged dhateng gladhen B kangge mirsani naskah geguritan minangka gladhen maos.
- 7) Bilih sampun anggenipun migunakaken media pasinaon *interaktif* maos geguritan panjenengan saged medal kanthi nge-*klik* menu medal.

## TAMPILAN LAYOUT AKHIR MEDIA PASINAON MAOS GEGURITAN



Layer 1



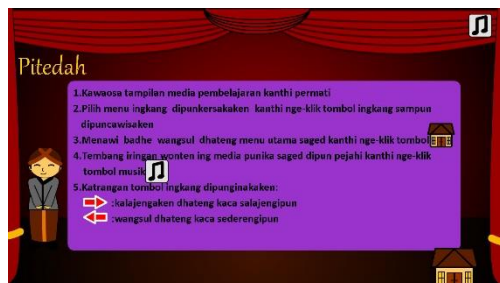
Layer 2



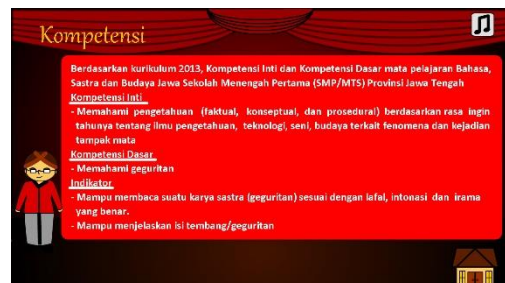
Layer 3



Layer 4



Layer 5



Layer 6



Layer 7



Layer 8

**Jinisipun Geguritan**

**A. Geguritan Gagrak Lawas**

Geguritan menika ngginakaken basa Jawa kina lan kapérang wonten ing pupuh-pupuh tembang, kawengku guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan. Geguritan menika ugi kalebet golonganipun tembang utawi lelagon kang ngangge Purwakanti guru-swara.

Layer 9

**Jinisipun Geguritan**

Paugeraning geguritan gagrak lawas:

- a. Cacahipun gatra mboten ajeg, nanging lumrahipun sakedhikipun wonten sekawan gatra.
- b. Cacahing wanda(suku kata) gatra satunggal lan satunggalipun tetep sami
- c. Tibaning swara kang pungkasan utawi guru lagunipun sedaya manggen wonten wekasipun gatra runtut inggih punika ngangge purwakanti guru swara.
- d. Kawiwitan ngangge bebuka "sun geguriti" nanging mboten ateges saben pada/bait wonten tembungipun "sun geguriti". Tembungipun "sun geguriti" namung wonten gatra wiwitan.

Layer 10

**Jinisipun Geguritan**

**B. Geguritan Gagrak Enggal**

Geguritan gagrak anyar ngginakaken basa Jawa jaman sapunika lan dipunserat ngangge aksara latin, lan sampun ngginakaken kertas/ dluwang. Geguritan gagrak anyar boten kaperang wonten ing pupuh-pupuh tembang lan boten ngangge tembung "sun geguriti", sampun boten kawengku guru gatra, guru lagu, lan guru wilangan, pramila jinising geguritan gagrak anyar punika saged dipunwastani pulsi Jawa bebas.

Layer 11

**Paugeraning tiyang maos geguritan.**

Miturut asri widayati ingkang kedah dipungatosaken nalika maos geguritan 4 W:

**1. Wicara = pocapan / lafal**

Nalika maos geguritan ingkang kedah dipungatosaken wonten ing wicara punika :

**a. Pocapan kedah cetha.**

Wonten ing miriki ingkang dipun sebat cetha punika gumantung dhateng tema geguritan ingkang badhe dipunwaos. Bilih temanipun trenyuh utawi sedhih tamtunipun ing samangke badhe gegayutan kaliyan wirama, wiraga, lan wirasanipun. Dados pocapanipun senajan lirih kedah saged dipun mirengaken kaliyan audiens bilih njumbuhaken kaliyan wirama lan pasemonipun ingkang sedhih lan ugi penjawaan ingkang nggambaraken swasana sedhih utawi trenyuh.

Layer 12

**Paugeraning tiyang maos geguritan.**

**b. Boten groyok**

Wonten ing miriki ingkang dipun sebat groyok punika ugi gumantung dhateng tema geguritan ingkang badhe dipun waos. Bilih temanipun sedhih utawi trenyuh ugi dipunangsalaken maos kanthi swanten groyok supados saged jumbuh kaliyan swasana ingkang badhe dipunandharaken. Lan ugi njumbuhaken kaliyan pasemonipun ingkang ngatingakaken tiyang ingkang saweg trenyuh supados saged nuwuhaken rias trenyuh pamirsanipun ugi.

Layer 13

**Paugeraning tiyang maos geguritan.**

**c. baten biero utawi mangu-mangu (ragu-ragu)**

Menawi boten biero punika panci kedah dipuntampi bilih badhe maos geguritan. Amargi menawi biero punika tamtunipun gegayutan kaliyan wirama wiraga lan wirasanipun. Bilih swantenipun biero tamtu boten saged kagayuh swasana ingkang badhe dipun andharaken dhateng pamirsanipun.

Layer 14

**Paugeraning tiyang maos geguritan.**

**d. Kedah saged ngucapaken aksara kanthi leres**

Umpaminipun mbedakaken aksara u/o; t/ th; d/ dh; b/ é/ è, lsp. Amargi menawi lepat anggenipun ngucapaken aksara tamtunipun saged benten makna saha tegesipun. Ingkang saged nyebabaken lepatipun wosing geguritan ingkang badhe kaandharaken dhateng pamirsana.

Layer 15

**Paugeraning tiyang maos geguritan.**

**2. Wirama = irama / lagu**


Iramaning tiyang maos geguritan saged minangka pandudut (daya tarik) tiyang ingkang mirengaken. Sora utawi boten iramanipun kalarasan kaliyan jinisipun geguritan. Geguritan kanthi tema perjuangan tamtu anggenipun maos sora (bante), senenggel. Benda badyan maos geguritan id kesusahan, keseraman, tentunipun pamirsanipun ingkang alon, sareh.

Layer 16



3. *Wiraga = solah / gerak, posemon / raut muka*  
Ebahing badan lan pasuryan (rai) kedah dipungatosaken kedah luwes (beten kaku) lan sampun ngantos katingal kadamel-damel. Bilih temaniipun perjuangan tamtunipun pasuryanipun kadamel semangat lan grapyak. Wondene bilih temaniipun sedhik utawi trenyuh tamtunipun pasuryan lan ebahing badan katingal trenyuh lan stiah, supados saged jumbuh kaliyan wirama lan saged ngedalaken wirasanipun.

## Layer 17




# Paugeraning tiyang maos geguritan.

4. *Wirasa = penjiwaan.*

Wirasa katrapikeun kalayan wasing geguritan umpamaneun ( ) neso, gumbira, siseh, kejem, wilawawa, geten, lan sapanggulanganipun. Supados tiyang ingkang maos geguritan punika saged ngadakeken wasaripun ingkang kedah dipun tidakeken inggih punika mangertos rumiyin wasipun geguritan ingkang hadhe keawas. Salajengipun satampunipun mangertosi wasipun geguritan, dipanjumbuhke kanu kalayan niasane ingkang hadhe lajengmarken geguritan kalayan wilaw, sining lan weramamamam. Bilah wasipun neso utawi kejem saged dipun antihaken: masul piasipun utawi piasipun ingkang taring, wasitene ingkang sere, lan piasipun ugi kedah cetho.

## Layer 18



## Paugeraning tiyang maos geguritan.

Miturut Sayembara Lomba Maos Geguritan Dies Natalies UNY .Tanggal 29 April Paugeran Maos Geguritan inggih punika 35 :

a) *Suwarana (Olah Vokal)*  
Kedal, dhasaring swanten, cocog botenipun kaliyan teks

b) *Sujiwa (Olah Jiwa)*  
Kados pundi ngroksaken, tumanem, saha tumunjan ngantos nyarira

c) *Surepta ( Olah Wirama)*  
Tempo, dinamik, patrap, mimik, gerak, akting, saha kreativitas mangun swasana

## Layer 19

[illegible]

## Layer 20

# GLADHEN

A. Gladhen punika kaperang dados 2 kelompok inggih punika Gladhen A pilihan ganda kaliyan Gladhen B maos geguritan .

B. Pitakenan : pilihan ganda kawangsulana kanthi nge-klik A/B/C/D .

C. Menawi pitakenan sampun kompli dipunwangsul komputer badhe ngitung biji kanthi otomatis.

D. Gladhen punika wekdal dangunipun 30 detik wonten ing saben nomer. Menawi nglangkungi wekdal, otomatis soal badhe gantos saklanggipun.

Gladhen A

Gladhen B



## Layer 21

Isi nama panjenengan

Wiwit

## Layer 22

**24**

1. Inggang dipunwastani geguritan inggih punika karangan ingkang ...

a. boten kaiket ing paugeran guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu sarta migunakaken lelewaning basa ingkang endah

b. awujud gancaran

c. kaiket guru lagu, guru wilangan, guru gatra lan mawi 66 laras

d. boten migunakaken lelewaning basa

## Layer 23

25

2. Tembung Geguritan punika saking tembung lingga ...

- a. Guritan
- b. Gurit
- c. Gurita
- d. Gegurit

## Layer 24

**28**

3. Ingkang kalebet jinisipun geguritan inggih punika ...

- Geguritan gagrak wasana lan madya
- Geguritan gagrak lawas lan gagrak anyar
- Geguritan macapat lan dolanan
- Geguritan dawa lan geguritan cekak

Layer 25

**27**

4. Tilaanipun geguritan gegrak anyar inggih punika ...

- Dipunwiwiti mawi tembung sun gegurit
- Mawi paugeran guru lagu, guru wilangan lan guru gatra
- boten kaiket ing paugeran guru lagu, guru wilangan lan guru gatra
- Cacahing gatra boten ajoy ananging sakedhikipun 4 gatra

Layer 26

**29**

5. Miturut Lomba Maos Geguritan paugeran maos geguritan 3S inggih punika ...

- Suwara, Suwala, Suprapta
- Suwara, Sujiwa, Suprapta
- Suwala, Sujiwa, Sutrepita
- Suwara, Sujiwa, Sutrepita

Layer 27

**28**

6. Caranipun maos geguritan punika kedah nggatosaken wosing geguritan langkung rumiyin lajeng ngadalaken rasipun ing sangajengipun audien. Punika wonten ing aspek 3S lumebet wonten ing ...

- Suwara
- Sujiwa
- Sutrepita
- Suwala

Layer 28

**30**

7. Menawi maos geguritan punika boten kenging biero utawi mangu-mangu. Punika kalebet wonten ing paugeraning maos geguritan aspek ...

- Wicara
- Wirama
- Wirasa
- Wiraga

Layer 29

**28**

8. Maos geguritan punika kedah cetha. Ananging bilih swasananipun sedhik patrapipun ...

- Kenging boten cetha
- Kenging linir ananging liniripun saged dipun mirengaken audien
- Boten mawi swanten nanging ekspresi kemawon
- Kenging biero sinambi tetangisan

Layer 30

**29**

9. Ingkang kalebet paugeraning maos geguritan aspek wiraga inggih punika ...

- Swantenipun kedah sero lan cetha
- Andhap inggiling swanten kedah jumbuh kaliyan wosing geguritan
- Ebaling badan lan pasuryan kedah dipun gatosaken lan kedah luwes
- Ekspresinipun katrepaken kaliyan owasananipun

Layer 31

**29**

10. Ingkang kalebet paugeraning maos geguritan aspek wirama inggih punika ...

- Swantenipun kedah sero lan cetha
- Andhap inggiling swanten kedah jumbuh kaliyan wosing geguritan
- Ebaling badan lan pasuryan kedah dipun gatosaken lan kedah luwes
- Ekspresinipun katrepaken kaliyan swasananipun

Layer 32

**30**

11. Miturut wirasanipun bilih wosipun geguritan punika trenyuh utawi sisah kedahipun dipun andharaken mawi ...

- Praupan ingkang sereng, swanten ingkang sero lan pocapanipun cetha
- Praupanipun katingal trenyuh, swantenipun sero lan pocapanipun cetha
- Praupan ingkang trenyuh, swantenipun groyok lan pocapanipun lirih
- Praupan ingkang sereng, santenipun groyok lan pocapanipun lirih

### Layer 33

**30**

12. Wonten ing Geguritan "Jaman Iki Wis Banget Tuwa" ingkang dipun rasaken paraga "aku" inggih punika ...

- welas asih dhateng sasami
- muji syukur dhateng gusti
- nandhang kasmaran
- sambat babagan geguritan ingkang sampun badhe ical

### Layer 34

**30**

13. Geguritan "Jaman Iki Wis Banget Tuwa" punika wosipun ...

- Seneng amarga jamané wis makmur
- Trenyuh amarga jamanipun samsaya risak ugi kabudayanipun
- Trenyuh amarga sampun boten wonten bocah angon
- Geguritan amarga jamanipun sampun tuwa

### Layer 35

**29**

14. Amanat ingkang saged dipunpundhut saking geguritan ing nginggil inggih punika ...

- Geguritan punika kedahipun gantos kabudayan ing jaman sapunika
- Geguritan punika kedahipun ururi mitiginipun kaliyan kadang mudha
- Geguritan namung kedah dados kembang ingkang ngrenggani laman
- Geguritan punika kedahipun ururi kadang sepuh

### Layer 36

**30**

15. Bilih macos geguritan "Jaman Iki Wis Banget Tuwa" ing nginggil punika kedahipun mawi pasuryan ingkang ...

- Sereng
- Sedhih trenyuh
- Sumringah
- Greget

### Layer 37

**30**

16. Tegesipun lebung kari cinarita wonten ing geguritan "Jaman Iki Wis Banget Tuwa" punika tegesipun ...

- Dicritakake
- Mung bisa dicritakake
- Dicritani
- Crita cekak

### Layer 38

**29**

17. Tegesipun lebung **ceblok** wonten ing geguritan "Jaman Iki Wis Banget Tuwa" punika tegesipun ...

- Tiba kanthi lumancep
- Tiba njagong
- Tiba tanpa daya
- Ngadeg thenger-thenger

### Layer 39

**30**

18. Tegesipun lebung **binarung** wonten ing geguritan "Jaman Iki Wis Banget Tuwa" punika tegesipun ...

- Nyuwara
- Bengak-bengok
- Ngatekake
- Dibarengi bebarengan

### Layer 40

**30**

19. Geguritan "Jaman Iki Wis Bangel Tuwa" punika paring piwulang supados ...

- a. Maku nut ilining jaman
- b. Nuruti jaman ingkang modhem
- c. Prihatin dhateng jaman punika
- d. Nguri-uri kabudayan ingkang badhe ical supados saged lestari

Layer 41

**30**

20. Kabudayan maos geguritan punika sampun badhe ical ing jaman sapunika amargi ...

- a. Tansaya sekechik tiyang ingkang remen sinau maos geguritan lan rumaos kawitan bilih badhe sinau
- b. geguritan punika awrat anggenipun badhe nyinaoni
- c. geguritan punika boten ngemot kathah piwulang
- d. geguritan punika amanatipun benton-benton

Layer 42

**Asmara**

Panjenengan Pikantuk biji

**90**

Panjenengan sampun lulus, sumangga ngalengaken dhateng gladhen

Gladhen B

Layer 43

**Asmara**

Panjenengan Pikantuk biji

**45**

Panjenengan Dereng Lulus Sumangga Dipun Ambali Mailh

Ambali Gladhen

Gladhen B

Layer 44

Kawasa Geguritan Woriten Ing Ngandhap Punika Kanthi Paugeran Ingkang Triop

Panjaluke Ibu

Dening: Ahmad Yoni

Lo, Anakku sing pating bagus  
Aja nengs, aja !  
Dudu saeimu nek kowe saki ora bisa nenghang  
Dudu saeimu nek kowe saki ora bisa nyandhang  
Dudu saeimu nek kowe saki ora kaya wong iya,  
Ibumu iki wis nggagas.  
Supaya kowe dadi wong  
Bantu luwih esportang-pating ngatur ngatur  
Nih sing pating katurban kanggo kulawarga  
Nanging baluk tuwa iki ya ana watake  
Jongkake soti lu nung cekak durane,

Layer 45

**Katrangan Tegesipun Tembung**

Rontang-ranting	= padha suwek pating sluwir
Kari cinarita	= mung bisa dicintakake
Salarik	= satunggaling larik/ baris
Nggape	= gelem nggatekake
Ngremangani	= ngiseni, macaki supaya katon endah
Binarung	= dibarengi, bebarengan
Methuk	= mapag
Gumerahing	= swara kang gumuruh
Ceblok	= tiba kanthi tumancep
Ngrungkebi	= teturon kanthi pasuryan ungeb-ungeb
Gumrenggeng	= nyuwara liris bebarengan
Kekidungan	= nembang bebarengan

Layer 46

**Katrangan Tegesipun Tembung**

nyandhang	=nganggo sandhangan
ngupaya	=ngreka, ngrenah
wong	=manungsa kang luhur ing budi
kapontang-panting	=ngupaya kanthi temen
kahuripan	=kaananing urip
watese	=pungkasan
Jangkake	=tumapak ing sikil, nuruti kekarepane
Cekak	=cendhak, ora dawra
Nguripi	=ngopeni
Awakmu	=kowe
menehi	=maringi
panjaluk	=panyuwun kang dijaluk

Layer 47

**Daftar Pustaka**

Hutomo, Suripati Sardi. 1975. *Telaah Kasusastraan Jawa Modern*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.

Kurikulum Bahasa Jawa Berbasis KTSP untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Ngadi, dkk. 2010. *Wurita Basa Kango SMP Kelas VII*. Klaten: CV. Sahabat

Subalindita, R.S. 1994. *Kawruh Kasusastraan Jawa: Kango SD - SLTP*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara

W.J.S. Poerwadarmita. 1939. *Daesastra Djawa*. Groningen, Batavia: J.B. Wolters

Unggah-Maatschappij N.V.

Widayati (2009). *Wulangan Kasusastraan*. Dipun unduh saking <http://asriwidayati.wordpress.com/about-8x2/>, 7 Februari 2014.

Layer 48



Layer 49



Layer 50



Layer 51



Layer 52

## LEMBAR VALIDASI I PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

### DENING AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Basa Jawa

Judul Program : Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan.

Sasaran : Kelas VII SMP

Programer : Asmara Setya Widada

Ahli Media : Sri Harti Widyastuti, M.Hum

Tanggal : 8 - 5 - 2019

#### Pandom :

1. Lembar validasi punika dipunisi dening ahli media.
2. Lembar validasi punika dipunginakaken kangge mundhut *data* saking *aspek tampilan* lan *aspek pemograman program media* ingkang dipundamel kaliyan panaliti.
3. Wangsulane saged dipunserat wonten *kolom* ingkang sampun kacawisaken kanthi paring tandha (V) .
4. Tandha (V) dipunserat wonten ing *kolom* ingkang jumbuh kanthi *rentang* wiwit saking SS (Sae Sanget) s/d KS (Kirang Sanget)  
1 = KS (Kirang Sanget)  
2 = K (Kirang)  
3 = C (Cekap)  
4 = S (Sae)  
5 = SS (Sae Sanget).
5. Pamrayogi saged dipunserat wonten ing papan ingkang sampun kacawisaken.



## A. Aspek Pamulangan

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa			✓		
2.	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar				✓	
3.	Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar				✓	
4.	Leresipun materi			✓		
5.	Cethanipun andharan materi			✓		
6.	Cekap anggenipun maringi gladhen			✓		
7.	Leresipun soal kaliyan indikator				✓	
8.	Leres anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan			✓		
9.	Cetha anggenipun migunakaken media				✓	

## B. Aspek Isi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Cekapipun bobot materi kangge nggayuh ancasipun pasinaon			✓		
2.	Cetha anggenipun ngandharaken materi			✓		
3.	Sistematika andharan materi			✓		
4.	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi			✓		
5.	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi			✓		
6.	Gambar-gambaripun dados panjurung materi				✓	
7.	Rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar				✓	
8.	Rumusan soal jumbuh kaliyan indikator				✓	
9.	Sisahipun soal sampun jumbuh kaliyan ancasipun kompetensi ingkang dipunkajengaken			✓		

## C. Jinisipun Kalepatan lan Ingkang Dipundandosi

*tembung lan ukara ing soal lan materi*

## D. Pamrayogi

*Gerakan Power Point klawan pinaka,  
karevisi mawi katata ing format lan  
gerakan ingkang mawi ukuran dalah  
background ingkang pep.*

## E. Dudutan

Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan punika dipuntetepaken,

- a. Layak dipun-*ujicoba* tanpa revisi
- ☒ b. Layak dipun-*ujicoba* kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi
- c. Boten layak

Yogyakarta, .....2014

Ahli Materi



Sri Harti Widyastuti, M. Hum

NIP. 19621008 198803 2 001



# LEMBAR VALIDASI II PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

## DENING AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Basa Jawa

Judul Program : Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan.

Sasaran : Kelas VII SMP

Programer : Asmara Setya Widada

Ahli Media : Sri Harti Widyastuti, M.Hum

Tanggal : 16 - 8 - 2019

### Pandom :

1. Lembar validasi punika dipunisi dening ahli media.
2. Lembar validasi punika dipunginakaken kangge mundhut *data* saking *aspek tampilan* lan *aspek pemograman program media* ingkang dipundamel kaliyan panaliti.
3. Wangsulun saged dipunserat wonten *kolom* ingkang sampun kacawisaken kanthi paring tandha (V) .
4. Tandha (V) dipunserat wonten ing *kolom* ingkang jumbuh kanthi *rentang* wiwit saking SS (Sae Sanget) s/d KS (Kirang Sanget)

1 = KS (Kirang Sanget)

2 = K (Kirang)

3 = C (Cekap)

4 = S (Sae)

5 = SS (Sae Sanget).

5. Pamrayogi saged dipunserat wonten ing papan ingkang sampun kacawisaken.

## A. Aspek Pamulangan

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa			✓		
2.	Jumbuhipun indikator kaliyan Kompetensi Dasar				✓	
3.	Jumbuhipun materi kaliyan Kompetensi Dasar				✓	
4.	Leresipun materi			✓		
5.	Cethanipun andharan materi				✓	
6.	Cekap anggenipun maringi gladhen				✓	
7.	Leresipun soal kaliyan indikator				✓	
8.	Leres anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan			✓		
9.	Cetha anggenipun migunakaken media				✓	

## B. Aspek Isi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Cekapipun bobot materi kangge nggayuh ancasipun pasinaon				✓	
2.	Cetha anggenipun ngandharaken materi				✓	
3.	Sistematika andharan materi				✓	
4.	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi				✓	
5.	Anggenipun ngginakaken basa gampil dipunmangertosi			✓		
6.	Gambar-gambaripun dados panjurung materi				✓	
7.	Rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar				✓	
8.	Rumusan soal jumbuh kaliyan indikator				✓	
9.	Sisahipun soal sampun jumbuh kaliyan ancasipun kompetensi ingkang dipunkajengaken			✓		

C. Jinisipun Kalepatan lan Ingkang Dipundadosi

.....

.....

.....

.....

D. Pamrayogi

background lan senarai ing PPT  
 kanggo kadamel nalar kanggo  
 (Sampean saged katindakaken kangge  
 nyetrahaken materi).

E. Dudutan

Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan punika dipuntetepaken,

- ☒ a. Layak dipun-ujicoba tanpa revisi
- b. Layak dipun-ujicoba kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi
- c. Boten layak

Yogyakarta, .....2014

Ahli Materi

*fu*

Sri Harti Widyastuti, M. Hum

NIP. 19621008 198803 2 001

## LEMBAR VALIDASI I PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

### DENING AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan.

Sasaran : Kelas VII SMP

Programer : Asmara Setya Widada

Ahli Media : Dr. Suwardi, M.Hum.

Tanggal : 8-5-2019

#### Pandom :

1. Lembar validasi punika dipunisi dening ahli media.
2. Lembar validasi punika dipunginakaken kangge mundhut *data* saking *aspek tampilan* lan *aspek pemograman program media* ingkang dipundamel kaliyan panaliti.
3. Wangsulane saged dipunserat wonten *kolom* ingkang sampun kacawisaken kanthi paring tandha (V) .
4. Tandha (V) dipunserat wonten ing *kolom* ingkang jumbuh kanthi *rentang* wiwit saking SS (Sae Sanget) s/d KS (Kirang Sanget)

1 = KS (Kirang Sanget)

2 = K (Kirang)

3 = C (Cekap)

4 = S (Sae)

5 = SS (Sae Sanget).

5. Pamrayogi saged dipunserat wonten ing papan ingkang sampun kacawisaken.

## A. Aspek Tampilan

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program				✓	
2.	Kawaosipun teks utawi seratan				✓	
3.	Leresipun anggenipun milah lan kompilasi warni				✓	
4.	Konsistensi anggenipun mapanaken tombol				✓	
5.	Kualitas tampilan gambaripun				✓	
6.	Anggenipun nedahaken animasi			✓		
7.	Panjurung musik ingkang ngiringi				✓	
8.	Tampilan layaripun			✓		
9.	Cethanipun swanten				✓	
10.	Leresipun anggenipun ngginakaken basa				✓	

## B. Aspek Pemrograman

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Cethanipun navigasi				✓	
2.	Konsisten anggenipun migunakaken tombol				✓	
3.	Cethanipun pitedah				✓	
4.	Gampil anggenipun migunakaken media			✓		
5.	Efisien anggenipun migunakaken utawi milih layer			✓		
6.	Efisiensi teks				✓	
7.	Responipun tumrap peserta didik				✓	
8.	Cepetipun program				✓	
9.	Media saged narik kawigatosan				✓	

## C. Jinisipun Kalepatan lan Ingkang Dipundandosi

perumponan librat prosedur

## D. Pamrayogi

dipunbaitin, ejaan

## E. Dudutan

Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan punika dipuntetepaken,

- a. Layak dipun-ujicoba tanpa revisi
- ☒ b. Layak dipun-ujicoba kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi
- c. Boten layak

Yogyakarta, .....2014

Ahli Media



Dr. Suwardi, M.Hum.

NIP. 19640403 199001 1 004

# LEMBAR VALIDASI II PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

## DENING AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan.

Sasaran : Kelas VII SMP

Programer : Asmara Setya Widada

Ahli Media : Dr. Suwardi, M.Hum.

Tanggal : 13-5-2014

### Pandom :

1. Lembar validasi punika dipunisi dening ahli media.
2. Lembar validasi punika dipunginakaken kangge mundhut *data* saking *aspek tampilan* lan *aspek pemograman program media* ingkang dipundamel kaliyan panaliti.
3. Wangsulun saged dipunserat wonten *kolom* ingkang sampun kacawisaken kanthi paring tandha (V).
4. Tandha (V) dipunserat wonten ing *kolom* ingkang jumbuh kanthi *rentang* wiwit saking SS (Sae Sanget) s/d KS (Kirang Sanget)

1 = KS (Kirang Sanget)

2 = K (Kirang)

3 = C (Cekap)

4 = S (Sae)

5 = SS (Sae Sanget).

5. Pamrayogi saged dipunserat wonten ing papan ingkang sampun kacawisaken.

## A. Aspek Tampilan

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Cethanipun pitedah anggenipun ngginakaken program				✓	
2.	Kawaosipun teks utawi seratan					✓
3.	Leresipun anggenipun milah lan kompilasi warni				✓	
4.	Konsistensi anggenipun mapanaken tombol				✓	
5.	Kualitas tampilan gambaripun					✓
6.	Anggenipun nedahaken animasi				✓	
7.	Panjurung musik ingkang ngiringi				✓	
8.	Tampilan layaripun				✓	
9.	Cethanipun swanten				✓	
10.	Leresipun anggenipun ngginakaken basa				✓	

## B. Aspek Pemrograman

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Cethanipun navigasi				✓	
2.	Konsisten anggenipun migunakaken tombol				✓	
3.	Cethanipun pitedah				✓	
4.	Gampil anggenipun migunakaken media					✓
5.	Efisien anggenipun migunakaken utawi milih layer				✓	
6.	Efisiensi teks				✓	
7.	Responipun tumrap peserta didik				✓	
8.	Cepetipun program					✓
9.	Media saged narik kawigatosan				✓	



C. Jinisipun Kalepatan lan Ingkang Dipundandosi

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

D. Pamrayogi

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

E. Dudutan

Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan punika dipuntetepaken,

- a. Layak dipun-*ujicoba* tanpa revisi
- b. Layak dipun-*ujicoba* kanthi revisi ingkang jumbuh kaliyan pamrayogi
- c. Boten layak

Yogyakarta, .....<sup>13/5</sup>.....2014

Ahli Media



Dr. Suwardi, M.Hum.

NIP. 19640403 199001 1 004

## LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

### DENING GURU BASA JAWA

Mata Pelajaran : Basa Jawa  
Judul Program : Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan.  
Sasaran : Kelas VII SMP  
Programer : Asmara Setya Widada  
Guru Basa Jawa : Sri Mulyani, S.Pd  
Tanggal : 30 - 5 - 2019

#### Petunjuk :

1. Lembar evaluasi punika dipunisi dening guru Basa Jawa.
2. Lembar validasi punika dipunginakaken kangge mundhut *data saking aspek konsep saha kompetensi lan aspek kualitas tampilan media* ingkang dipundamel kaliyan panaliti.
3. Wangsulane saged dipunserat wonten *kolom* ingkang sampun kacawisaken kanthi paring tandha (V) .
4. Tandha (V) dipunserat wonten ing *kolom* ingkang jumbuh kanthi *rentang* wiwit saking SS (Sae Sanget) s/d KS (Kirang Sanget)  
1 = KS (Kirang Sanget)  
2 = K (Kirang)  
3 = C (Cekap)  
4 = S (Sae)  
5 = SS (Sae Sanget).
5. Pamrayogi saged dipunserat wonten ing papan ingkang sampun kacawisaken.

## A. Aspek Konsep Saha Kompetensi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar ingkang wonten ing Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)				✓	
2.	Jumbuhipun urutanipun materi ingkang wonten ing salebeting produk media pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional				✓	
3.	Cethanipun evaluasi utawi gladhen ingkang paring piwulang				✓	
4.	Jumbuhipun media ingkang dipunginakaken kaliyan kompetensi dasar				✓	
5.	Anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan				✓	

## B. Aspek Kualitas Tampilan

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Cethanipun pitedah sinau anggenipun ngginakaken media pasinaon interaktif kanthi aplikasi Adobe Flash CS3 Professional				✓	
2.	Kompetensi warni			✓		
3.	Tampilan menu				✓	
4.	Jinis saha ukuranipun teks				✓	
5.	Kualitasipun gambar				✓	

## C. Pamanggih utawi pamrayogi

Materi ingkang dipunserat ~~Kalasan~~ ~~Katung~~ Kirang "ndudut  
ati" tampilanipun.

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

D. Dudutan

- (a) Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan punika *layak*  
dipunginakaken kangge sarana *penunjang pembelajaran*
- b. Media Pasinaon Interaktif Maos Geguritan punika mboten *layak*  
dipunginakaken kangge sarana *penunjang pembelajaran*

Magelang, 30 Mei 2014

Guru Mata Pelajaran Basa Jawa



Sri Mulyani, S.Pd

NIP. 19790816 200501 2 014

**LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA**  
**MEDIA PASINAON INTERAKTIF MAOS GEGURITAN**

Nama Siswa : .....  
No. Absen : .....  
Tanggal : **30 Mei 2019** .....

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi punika dipunisi dening siswa.
2. Lembar validasi punika dipunginakaken kangge mundhut *data* saking *aspek* gampil botenipun mangertosi, *aspek kemandirian sinau*, *aspek penyajian media* lan *aspek pengoperasian media* ingkang dipundamel kaliyan panaliti.
3. Wangsulane saged dipunserat wonten *kolom* ingkang sampun kacawisaken kanthi paring tandha (V) .
4. Tandha (V) dipunserat wonten ing *kolom* ingkang jumbuh kanthi *rentang* wiwit saking SS (Sae Sanget) s/d KS (Kirang Sanget)  
1 = KS (Kirang Sanget)  
2 = K (Kirang)  
3 = C (Cekap)  
4 = S (Sae)  
5 = SS (Sae Sanget).
5. Pamrayogi saged dipunserat wonten ing papan ingkang sampun kacawisaken.

## A. Aspek kemudahan pemahaman materi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Media pasinaon punika maringi pangertosan ingkang langkung ing babagan materi maos geguritan kangge siswa				✓	
2.	Materi maos geguritan ingkang dipuntedahaken mawi media pasinaon punika gampil dipunmangertosi dening siswa					✓
3.	Sasampunipun sinau kanthi migunakaken media pasinaon punika siswa saged maos geguritan kanthi langkung ekspresif					✓
4.	Gladhen soal wonten utawi pitakenan wonten media pasinaon kasebut saged nuntun siswa kangge mangertosi materi				✓	
5.	Gladhen soal wonten media pasinaon maos geguritan kasebut kathahipun saged dipungarap kanthi gampil				✓	
6.	Glosarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang badhe dipunmangertosi					✓

## B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Media pasinaon punika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi jumbuh kaliyan kaprigelan ingkang dipungadhahi					✓
2.	Siswa saged remen sinau materi kanthi migunakaken media pasinaon punika					✓
3.	Kanthi migunakaken media pamulangan punika nggampilaken siswa kange ngambali materi ingkang dereng dipunmangertosi					✓



4.	Media pasinaon punika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					✓
----	---	--	--	--	--	---

## C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Teks utawi seratan wonten media kasebut katingal cetha lan gampil dipunwaos					✓
2.	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi					✓
3.	Tampilan kaca irah-irahan narik kawigatosanipun siswa					✓
4.	Warnanipun background lan teks katingal serasi					✓
5.	Gambar lan animasi katingal cetha					✓
6.	Backsound utawi gendhing ingkang dados iringan narik kawigaten satemah siswa saged ngraosaken sekeca nalika sinau migunakaken media punika					✓

## D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged migunakaken media pasinaon punika kanthi rancak lan gancar				✓	
2.	Tombol ingkang dipun- samektakaken wonten ing media menika nggampilaken siswa anggenipun badhe migunakaken				✓	
3.	Media pasinaon punika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa tiyang sanes ingkang mbiyantu					✓

4.	Media punika boten migunakaken spesifikasi komputer ingkang inggil, satemah siswa saged anggenipun ngginakaken						✓
----	--	--	--	--	--	--	---

## E. Pamanggih utawi Pamrayogi

Media sing digunakake kwi gampil lan iso dipamangerteni.  
 Lan iso digunakake ngambali materi ingkang dereng  
 dipamangertosi.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Magelang, 30 Mei 2014

Siswa,

  
 (Charisa Febby S.)



**LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA**  
**MEDIA PASINAON INTERAKTIF MAOS GEGURITAN**

Nama Siswa : .....  
 No. Absen : .....  
 Tanggal : 30 Mei 2019 .....

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi punika dipunisi dening siswa.
2. Lembar validasi punika dipunginakaken kangge mundhut *data* saking *aspek* gampil botenipun mangertosi, *aspek kemandirian sinau*, *aspek penyajian media* lan *aspek pengoperasian media* ingkang dipundamel kaliyan panaliti.
3. Wangsulane saged dipunserat wonten *kolom* ingkang sampun kacawisaken kanthi paring tandha (V) .
4. Tandha (V) dipunserat wonten ing *kolom* ingkang jumbuh kanthi *rentang* wiwit saking SS (Sae Sanget) s/d KS (Kirang Sanget)  
 1 = KS (Kirang Sanget)  
 2 = K (Kirang)  
 3 = C (Cekap)  
 4 = S (Sae)  
 5 = SS (Sae Sanget).
5. Pamrayogi saged dipunserat wonten ing papan ingkang sampun kacawisaken.

A. Aspek *kemudahan pemahaman materi*

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Media pasinaon punika maringi pangertosan ingkang langkung ing babagan materi maos geguritan kangge siswa					✓
2.	Materi maos geguritan ingkang dipuntedahaken mawi media pasinaon punika gampil dipunmangertosi dening siswa				✓	
3.	Sasampunipun sinau kanthi migunakaken media pasinaon punika siswa saged maos geguritan kanthi langkung ekspresif				✓	
4.	Gladhen soal wonten utawi pitakenan wonten media pasinaon kasebut saged nuntun siswa kangge mangertosi materi					✓
5.	Gladhen soal wonten media pasinaon maos geguritan kasebut kathahipun saged dipungarap kanthi gampil				✓	
6.	Glosarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang badhe dipunmangertosi					✓

B. Aspek *Kemandirian Sinau*

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Media pasinaon punika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi jumbuh kaliyan kaprigelan ingkang dipungadhahi					✓
2.	Siswa saged remen sinau materi kanthi migunakaken media pasinaon punika					✓
3.	Kanthi migunakaken media pamulangan punika nggampilaken siswa kange ngambali materi ingkang dereng dipunmangertosi					✓

4.	Media pasinaon punika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					✓
----	---	--	--	--	--	---

## C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Teks utawi seratan wonten media kasebut katingal cetha lan gampil dipunwaos					✓
2.	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi					✓
3.	Tampilan kaca irah-irahan narik kawigatosanipun siswa				✓	
4.	Warnanipun background lan teks katingal serasi					✓
5.	Gambar lan animasi katingal cetha					✓
6.	Backsound utawi gendhing ingkang dados iringan narik kawigaten satemah siswa saged ngraosaken sekeca nalika sinau migunakaken media punika					✓

## D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged migunakaken media pasinaon punika kanthi rancak lan gancar					✓
2.	Tombol ingkang dipun- samektakaken wonten ing media menika nggampilaken siswa anggenipun badhe migunakaken					✓
3.	Media pasinaon punika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa tiyang sanes ingkang mbiyantu				✓	

4.	Media punika boten migunakaken spesifikasi komputer ingkang inggil, satemah siswa saged anggenipun ngginakaken				✓	
----	--	--	--	--	---	--

## E. Pamanggih utawi Pamrayogi

Tuladha geguritan dipun tambah malih.

Media pasinaonan punika ~~gampang~~ gampang  
digunakaken dening siswa.

Magelang, 30 Mei 2014

Siswa,



(Fitri Nurafini)

**LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA**  
**MEDIA PASINAON INTERAKTIF MAOS GEGURITAN**

Nama Siswa : Harī Bintang Seputra  
 No. Absen :  
 Tanggal : 31-5-2014, Sabtu

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi punika dipunisi dening siswa.
2. Lembar validasi punika dipunginakaken kangge mundhut *data* saking *aspek* gampil botenipun mangertosi, *aspek* kemandirian sinau, *aspek* *penyajian media* lan *aspek* *pengoperasian media* ingkang dipundamel kaliyan panaliti.
3. Wangsulane saged dipunserat wonten *kolom* ingkang sampun kacawisaken kanthi paring tandha (V).
4. Tandha (V) dipunserat wonten ing *kolom* ingkang jumbuh kanthi *rentang* wiwit saking SS (Sae Sanget) s/d KS (Kirang Sanget)  
 1 = KS (Kirang Sanget)  
 2 = K (Kirang)  
 3 = C (Cekap)  
 4 = S (Sae)  
 5 = SS (Sae Sanget).
5. Pamrayogi saged dipunserat wonten ing papan ingkang sampun kacawisaken.

## A. Aspek kemudahan pemahaman materi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Media pasinaon punika maringi pangertosan ingkang langkung ing babagan materi maos geguritan kangge siswa					✓
2.	Materi maos geguritan ingkang dipuntedahaken mawi media pasinaon punika gampil dipunmangertosi dening siswa				✓	
3.	Sasampunipun sinau kanthi migunakaken media pasinaon punika siswa saged maos geguritan kanthi langkung ekspresif				✓	
4.	Gladhen soal wonten utawi pitakenan wonten media pasinaon kasebut saged nuntun siswa kangge mangertosi materi					✓
5.	Gladhen soal wonten media pasinaon maos geguritan kasebut kathahipun saged dipungarap kanthi gampil				✓	
6.	Glosarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang badhe dipunmangertosi				✓	

## B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Media pasinaon punika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi jumbuh kaliyan kaprigelan ingkang dipungadhahi				✓	
2.	Siswa saged remen sinau materi kanthi migunakaken media pasinaon punika					✓
3.	Kanthi migunakaken media pamulangan punika nggan.pilaken siswa kange ngambali materi ingkang dereng dipunmangertosi				✓	



4.	Media pasinaon punika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					✓
----	---	--	--	--	--	---

## C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Wangsuln				
		1	2	3	4	5
1.	Teks utawi seratan wonten media kasebut katingal cetha lan gampil dipunwaos				✓	
2.	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi			✓		
3.	Tampilan kaca irah-irahan narik kawigatosanipun siswa				✓	
4.	Warnanipun background lan teks katingal serasi				✓	
5.	Gambar lan animasi katingal cetha				✓	
6.	Backsound utawi gendhing ingkang dados iringan narik kawigaten satemah siswa saged ngraosaken sekeca nalika sinau migunakaken media punika				✓	

## D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsuln				
		1	2	3	4	5
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged migunakaken media pasinaon punika kanthi rancak lan gancar				✓	
2.	Tombol ingkang dipun- samektakaken wonten ing media menika nggampilaken siswa anggenipun badhe migunakaken					✓
3.	Media pasinaon punika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa tiyang sanes ingkang mbiyantu				✓	

4.	Media punika boten migunakaken spesifikasi komputer ingkang inggil, satemah siswa saged anggenipun ngginakaken						✓
----	--	--	--	--	--	--	---

E. Pamanggih utawi Pamrayogi

Media ini dapat membuat anak lebih senang belajar bahasa Jawa karena ada gambar dan lagu yang membuat belajar lebih senang

Magelang, 30 Mei 2014

Siswa,



(.....)



**LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA**  
**MEDIA PASINAON INTERAKTIF MAOS GEGURITAN**

Nama Siswa :

No. Absen :

Tanggal : 21/5/2014 Sabtu

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi punika dipunisi dening siswa.
2. Lembar validasi punika dipunginakaken kangge mundhut *data* saking *aspek* gampil botenipun mangertosi, *aspek kemandirian sinau*, *aspek penyajian media* lan *aspek pengoperasian media* ingkang dipundamel kaliyan panaliti.
3. Wangsulane saged dipunserat wonten *kolom* ingkang sampun kacawisaken kanthi paring tandha (V) .
4. Tandha (V) dipunserat wonten ing *kolom* ingkang jumbuh kanthi *rentang* wiwit saking SS (Sae Sanget) s/d KS (Kirang Sanget)
  - 1 = KS (Kirang Sanget)
  - 2 = K (Kirang)
  - 3 = C (Cekap)
  - 4 = S (Sae)
  - 5 = SS (Sae Sanget).
5. Pamrayogi saged dipunserat wonten ing papan ingkang sampun kacawisaken.

## A. Aspek kemudahan pemahaman materi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Media pasinaon punika maringi pangertosan ingkang langkung ing babagan materi maos geguritan kangge siswa					✓
2.	Materi maos geguritan ingkang dipuntedahaken mawi media pasinaon punika gampil dipunmangertosi dening siswa				✓	
3.	Sasampunipun sinau kanthi migunakaken media pasinaon punika siswa saged maos geguritan kanthi langkung ekspresif				✓	
4.	Gladhen soal wonten utawi pitakenan wonten media pasinaon kasebut saged nuntun siswa kangge mangertosi materi					✓
5.	Gladhen soal wonten media pasinaon maos geguritan kasebut kathahipun saged dipungarap kanthi gampil				✓	
6.	Glosarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang badhe dipunmangertosi			✓		

## B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Media pasinaon punika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi jumbuh kaliyan kaprigelan ingkang dipungadhahi			✓		
2.	Siswa saged remen sinau materi kanthi migunakaken media pasinaon punika				✓	
3.	Kanthi migunakaken media pamulangan punika nggampilaken siswa kange ngambali materi ingkang dereng dipunmangertosi				✓	

4.	Media pasinaon punika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					✓
----	---	--	--	--	--	---

## C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Teks utawi seratan wonten media kasebut katingal cetha lan gampil dipunwaos			✓		
2.	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi				✓	
3.	Tampilan kaca irah-irahan narik kawigatosanipun siswa				✓	
4.	Warnanipun background lan teks katingal serasi				✓	
5.	Gambar lan animasi katingal cetha				✓	
6.	Backsound utawi gendhing ingkang dados iringan narik kawigaten satemah siswa saged ngraosaken sekeca nalika sinau migunakaken media punika				✓	

## D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged migunakaken media pasinaon punika kanthi rancak lan gancar			✓		
2.	Tombol ingkang dipun- samektakaken wonten ing media menika nggampilaken siswa anggenipun badhe migunakaken				✓	
3.	Media pasinaon punika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa tiyang sanes ingkang mbiyantu			✓		

4.	Media punika boten migunakaken spesifikasi komputer ingkang inggil, satemah siswa saged anggenipun ngginakaken					✓
----	--	--	--	--	--	---

E. Pamanggih utawi Pamrayogi

Media yang digunakan bagus dan nyaman  
dan dapat menambah pengetahuan bahasa  
jawa.

Magelang, 30 Mei 2014

Siswa,

  
(Luky Purnama W.)

**LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA**  
**MEDIA PASINAON INTERAKTIF MAOS GEGURITAN**

Nama Siswa : .....  
 No. Absen : .....  
 Tanggal : 31-5-2014 .....

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi punika dipunisi dening siswa.
2. Lembar validasi punika dipunginakaken kangge mundhut *data* saking *aspek* gampil botenipun mangertosi, *aspek kemandirian sinau*, *aspek penyajian media* lan *aspek pengoperasian media* ingkang dipundamel kaliyan panaliti.
3. Wangsulane saged dipunserat wonten *kolom* ingkang sampun kacawisaken kanthi paring tandha (V) .
4. Tandha (V) dipunserat wonten ing *kolom* ingkang jumbuh kanthi *rentang* wiwit saking SS (Sae Sanget) s/d KS (Kirang Sanget)  
 1 = KS (Kirang Sanget)  
 2 = K (Kirang)  
 3 = C (Cekap)  
 4 = S (Sae)  
 5 = SS (Sae Sanget).
5. Pamrayogi saged dipunserat wonten ing papan ingkang sampun kacawisaken.

## A. Aspek kemudahan pemahaman materi

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Media pasinaon punika maringi pangertosan ingkang langkung ing babagan materi maos geguritan kangge siswa					✓
2.	Materi maos geguritan ingkang dipuntedahaken mawi media pasinaon punika gampil dipunmangertosi dening siswa				✓	
3.	Sasampunipun sinau kanthi migunakaken media pasinaon punika siswa saged maos geguritan kanthi langkung ekspresif			✓		
4.	Gladhen soal wonten utawi pitakenan wonten media pasinaon kasebut saged nuntun siswa kangge mangertosi materi					✓
5.	Gladhen soal wonten media pasinaon maos geguritan kasebut kathahipun saged dipungarap kanthi gampil			✓		
6.	Glosarium mbiyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang badhe dipunmangertosi					✓

## B. Aspek Kemandirian Sinau

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Media pasinaon punika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi jumbuh kaliyan kaprigelan ingkang dipungadhahi					✓
2.	Siswa saged remen sinau materi kanthi migunakaken media pasinaon punika					✓
3.	Kanthi migunakaken media pamulangan punika nggampilaken siswa kange ngambali materi ingkang dereng dipunmangertosi					✓



4.	Media pasinaon punika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					✓
----	---	--	--	--	--	---

## C. Aspek Penyajian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Teks utawi seratan wonten media kasebut katingal cetha lan gampil dipunwaos				✓	
2.	Materi dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah siswa gampil anggenipun mangertosi					✓
3.	Tampilan kaca irah-irahan narik kawigatosanipun siswa					✓
4.	Warnanipun background lan teks katingal serasi					✓
5.	Gambar lan animasi katingal cetha					✓
6.	Backsound utawi gendhing ingkang dados iringan narik kawigaten satemah siswa saged ngraosaken sekeca nalika sinau migunakaken media punika					✓

## D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Pernyataan	Wangsulan				
		1	2	3	4	5
1.	Pitedah anggenipun ngginakaken gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged migunakaken media pasinaon punika kanthi rancak lan gancar					✓
2.	Tombol ingkang dipun- samektakaken wonten ing media menika nggampilaken siswa anggenipun badhe migunakaken					✓
3.	Media pasinaon punika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa tiyang sanes ingkang mbiyantu					✓

4.	Media punika boten migunakaken spesifikasi komputer ingkang inggil, satemah siswa saged anggenipun ngginakaken						✓
----	--	--	--	--	--	--	---

## E. Pamanggih utawi Pamrayogi

Media ini Sangat membantu siswa untuk belajar. Musiknya sangat menarik dan materinya sangat membantu siswa untuk belajar dan menghafal,

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Magelang, 30 Mei 2014

Siswa,



(Nanda Muhammad Najib...)



**Tabel Hasil Penghitungan Angket Tanggapan Siswa Semua Aspek**

No.	Nama	Skor kangge indikator ingkang angka																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Ahmad Taufik	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5
2.	Alya Cahya K.	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4
3.	Amalia Nabil Rosi	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4.	Aulia Perwitasari	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
5.	Bagus Pratama Y.	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5
6.	Belinda Salma P. W.	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5
7.	Bima Anggoro S.	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4
8.	Bintang Fajar Maulana	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4
9.	Candra Bagus W.	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10.	Charisa Febry Shelina	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
11.	Dea Permata Mulia	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12.	Devia Shafa Salsabila	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13.	Fanca Rimanda Ayu	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4
14.	Farhan Risqi Jazuli	3	3	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	2	3	3	3	3	3	5
15.	Farikha Putri Zulfa L.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16.	Firman Gunanda	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	5	3	3	4	3	4
17.	Fitri Nurafini	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4
18.	Hari Bintang Seputra	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5
19.	Luky Ryanada W.	5	4	4	5	4	3	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4
20.	Muhammad Aldi F N	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4
21.	Muhammad Fauzan F.	3	4	3	3	4	5	4	3	3	5	4	3	2	4	3	4	4	5	4	3
22.	Muhammad Rifaldi	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

<b>Tabel salajengipun</b>																					
23.	Nabila Elena Anggoro	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4
24.	Nanda Muhammad N.	5	4	3	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25.	Oktafiola Hermawanty	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26.	Oktaviani Dwi W.	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
27.	Rifqi Muhammad K.	3	4	3	3	4	5	4	3	3	5	4	3	2	4	3	4	4	5	4	3
28.	Satria Aji Putra A.	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4
29.	Sunnia Aisyi Nihayati	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4
30.	Veni Citra Amanda S.	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
31.	Yusuf Afridiantama	5	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
32.	Zarotul Arofah	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
<b>JUMLAH</b>		<b>137</b>	<b>136</b>	<b>121</b>	<b>142</b>	<b>131</b>	<b>142</b>	<b>133</b>	<b>143</b>	<b>137</b>	<b>144</b>	<b>136</b>	<b>133</b>	<b>135</b>	<b>137</b>	<b>144</b>	<b>137</b>	<b>136</b>	<b>141</b>	<b>135</b>	<b>140</b>
<b>Prosentase</b>		<b>86</b> <b>%</b>	<b>85</b> <b>%</b>	<b>76</b> <b>%</b>	<b>89</b> <b>%</b>	<b>82</b> <b>%</b>	<b>89</b> <b>%</b>	<b>83</b> <b>%</b>	<b>89</b> <b>%</b>	<b>86</b> <b>%</b>	<b>90</b> <b>%</b>	<b>85</b> <b>%</b>	<b>83</b> <b>%</b>	<b>84</b> <b>%</b>	<b>86</b> <b>%</b>	<b>90</b> <b>%</b>	<b>86</b> <b>%</b>	<b>85</b> <b>%</b>	<b>88</b> <b>%</b>	<b>84</b> <b>%</b>	<b>88</b> <b>%</b>

**TABEL PAMANGGIH SAHA PAMRAYOGI SISWA**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Pamanggih</b>
1.	Ahmad Taufik	Ndamel kula saged mangerteni geguritan
2.	Alya Cahya Khairunnisa	<i>Media</i> pasinaon interaktif maos geguritan gampang dimangertosi siswa.
3.	Amalia Nabil Rosi	Saged dipunmangertosi siswa.
4.	Aulia Perwitasari	<i>Media</i> punika gampil dimangertosi kaliyan siswa.
5.	Bagus Pratama Yuliyanto	<i>Media</i> kang digunakake apik lan <i>nyaman</i> . <i>Soal bervariasi</i> ditambah lagu dolanan.
6.	Belinda Salma Putri W	Lagune bribeni, dadi mboten saged konsentrasi. Cekap semanten.
7.	Bima Anggoro Setiawan	Penak lan gawe seneng.
8.	Bintang Fajar Maulana	Penak lan gawe seneng ben iso migunakake komputer.
9.	Candra Bagus Wicaksana	<i>Media</i> iki penak lan gawe terampil bocah uga gawe seneng.
10.	Charisa Febry Shelina	<i>Media</i> sing digunakake kui gampil lan iso dimangerteni. Lan iso digunakake ngambali materi ingkang dereng dipunmangertosi.
11.	Dea Permata Mulia	<i>Media</i> interaktif iku saged dimangertosi dening siswa.
12.	Devia Shafa Salsabila	Gampil dimangertosi siswa kangge sinau.
13.	Fanca Rimanda Ayu	<i>Media</i> mbiyantu kula mangetosi geguritan lan <i>media</i> punika gampil kula mangertosi.
14.	Farhan Risqi Jazuli	Penak lan gawe sinau seneng.
15.	Farikha Putri Zulfa Laili	Nggeh, gampil dimangertosi siswa.
16.	Firman Gunanda	<i>Sangat baik dan perlu dipelajari dengan baik.</i>
17.	Fitri Nurafini	Tuladha geguritan dipuntambah malih. <i>Media</i> pasinaonan punika gampil digunakaken dening siswa
18.	Hari Bintang Seputra	<i>Media ini dapat membuat anak lebih senang belajar bahasa Jawa karena ada gambar dan lagu yang membuat belajar lebih senang</i>
19.	Luky Ryanada Widjonarko	<i>Media</i> yang digunakan bagus dan nyaman dan dapat menambah pengetahuan bahasa Jawa.
20.	Muhammad Aldi F N	Kepenak lan gampang disinaoni.
21.	Muhammad Fauzan F.	<i>Media</i> iki gawe terampil lan ngerti <i>media</i> pasinaon.
22.	Muhammad Rifaldi	Lagu lan <i>teks</i> cekap apik.
23.	Nabila Elena Anggoro	Lagune ngganggu konsentrasi.
24.	Nanda Muhammad Najib	<i>Media ini sangat membantu siswa untuk belajar. Musiknya sangat menarik dan materinya sangat membantu siswa untuk belajar dan menghafal.</i>
25.	Oktafiola Hermawanty	<i>Media</i> pasinaonan gampil digunakake siswa.

26.	Oktaviani Dwi Wulansari	Gampang sanget dipungertos ngangge <i>media</i> .
27.	Rifqi Muhammad Kadafi	<i>Media</i> iki gawe trampil lan dadi ngerti <i>media</i> pasinaon.
28.	Satria Aji Putra Amandha	Penak lan gawe seneng.
29.	Sunnia Aisyi Nihayati	Sae sanget.
30.	Veni Citra Amanda Sari	<i>Media</i> pasinaon punika gampil lan luwih becik digunakaken dening siswa siswi kang mboten saget migunakaken <i>media</i> sing lainé.
31.	Yusuf Afridiantama	<i>Bisa ditambah soal biar beragam. Ditambahi lagu dolanan biar tambah menarik.</i>
32.	Zarotul Arofah	Sae sanget.

## DOKUMENTASI UJICoba MEDIA PASINAON MAOS GEGURITAN WONTEN ING SEKOLAH SAHA PANGISINING ANGKET TANGGAPAN SISWA



Gambar 1. Panaliti ngandharaken *introduksi* media pasinaon maos geguritan



Gambar 2. Panaliti ngandharaken perangan tampilan media pasinaon maos geguritan saha tata cara pangangenipun



Gambar 3. Siswa ingkang saweg nyobi media pasinaon maoa geguritan



Gambar 4. Siswa ingkang saweg nyobi media pasinaon maoa geguritan



Gambar 5. Panaliti saweg ngampingi siswa anggenipun ngginakaken media pasinaon maos geguritan



Gambar 6. Siswa saweg ngisi angket tanggapan siswa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 557b/UN.34.12/DT/IV/2014  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

29 April 2014

Kepada Yth.

Walikota Magelang

c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa, Politik,  
dan Perlindungan Masyarakat Kota  
Magelang

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**DAMEL MEDIA MAOS GEGURITAN MAWI APLIKASI ADOBE FLASH CS3 PROFESIONAL KANGGE  
SISWA SMP KELAS VII**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : ASMARA SETYA WIDADA  
NIM : 10205241064  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa  
Waktu Pelaksanaan : Mei – Juli 2014  
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 6 Kota Magelang

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubbag Pendidikan FBS,  
  
Indun Probo Utami, S.E.  
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Kepala SMP Negeri 6 Kota Magelang





**PEMERINTAH KOTA MAGELANG**  
**BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK**  
**DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT**

Jl. Pangeran Diponegoro Nomor 61 Kota Magelang Telp. (0293) 364873 dan 364708

**SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET**

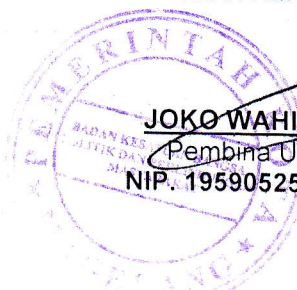
**Nomor : 070 / V.003 / 360/ 2014**

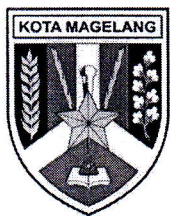
- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011  
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor 0740 / 265 / 2004 Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Nomor: 557b/UN.34.12/DT/IV/2014 tanggal 29 April 2014 perihal Permohonan Izin Penelitian
- III. Pada Prinsipnya kami **TIDAK KEBERATAN** / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kota Magelang.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
- |                  |   |   |
|------------------|---|---|
| Nama             | : | ASMARA SETYA WIDADA   |
| Kebangsaan       | : | Indonesia   |
| Alamat           | : | Gg Cempaka 5 09/07 Kemirirejo Magelang  |
| Pekerjaan        | : | Pelajar/Mahasiswa   |
| Institusi        | : | UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA   |
| Penanggung Jawab | : | INDUN PROBO UTAMI, SE   |
| Judul Penelitian | : | Damel Media Maos Geguritan Mawi Aplikasi Adobe Flash CS3 Profesional Kangge Siswa SMP Kelas VII |
| Lokasi           | : | Kota Magelang   |
- V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :
1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat/Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Rekomendasi ini.
  2. Pelaksanaan survey/riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
  3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati/mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
  4. Setelah survey/riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbang Pol dan Linmas Kota Magelang.
  5. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari:  
Mei 2014 s/d Juli 2014  
Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Magelang, 6 Mei 2014

**a.n. WALIKOTA MAGELANG**  
**KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS**  
**KOTA MAGELANG**

  
**JOKO WAHIDIN, SH., MM**  
Pembina Utama Muda  
NIP. 19590525 199103 1 004





**PEMERINTAH KOTA MAGELANG**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 6 KOTA MAGELANG**

Alamat : Jl. Kyai Mojo No.32, ☎ (0293) 363023 Magelang 56121  
e-mail : smp6magelang@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 422.5 / ~~2604~~ / 230.SMP N6 / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Kota Magelang menerangkan bahwa :

Nama : **ASMARA SETYA WIDADA**  
NIM : 10205241064  
Fak / Prog. Studi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jawa  
Asal Sekolah : Universitas Negeri Yogyakarta.

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian / Observasi, pada bulan Mei 2014 di SMP Negeri 6 Kota Magelang , dengan Judul :

**“ MEDIA PASINAON INTERAKTIF MAOS GEGURITAN “**

Demikian surat keterangan ini dibuat, dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Kepala Sekolah



**Drs. Lartono, M.Pd**

**NIP.19620607 198803 1 006**

Magelang, 10 Juni 2014

Guru Pembimbing

**Sri Mulyani, S.Pd**

**NIP.19790816 200501 2 014**